CLUB Nintendo®

1080° TenEighty SNOWBOARDING™

CONOCE A SNOWBOW KIDS N64
CASTLEVANIA 64 N64
NBA COURTSIDE N64
BUST-A-MOVE 2 GB
WARIO LAND 2 GB
THE LOST WORLD GB
TUROK GB
BATTLE OF THE BIONOSAURS
NBA IN THE ZONE 98 N64
CRUIS'N WORLD N64
FIGHTERS DESTINY N64

TIPS DE:
YOSHI'S STORY
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES
BOMBERMAN 64

Año 7 No.4
Precio $12.00 M.N.

0 10722 85658 8 04

Nestlé®

La pasión por el chocolate

CHOCOLATE ES ENERGIA.

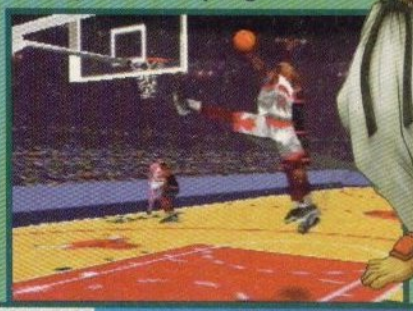
SUMARIO

DR. MARIO 03
TIPS DE:
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES 07
YOSHI'S STORY 16
SNOBOW KIDS 35
PAGINA 64
NBA IN THE ZONE 10
NBA COURTSIDE 45
CRUIS'N WORLD 46
KEN GRIFFEY JR. MLB 47
CASTLEVANIA 64 49
FIGHTERS DESTINY 50
ROBOTRON 80
GAME VISTAZO A:
TUROK
-BATTLE OF THE BIONOSAURS- 24
THE LOST WORLD 26
WARIO LAND II 38
BUST-A-MOVE 2 42
LOS RETOS DE MARIO 28
MARIADOS
ZELDA -A LINK TO THE PAST- 53
SUPER MARIO RPG 76
S.O.S.
BOMBERMAN 64 68
LOS GRANDES 74
RETOS MARIO'S PICROSS 73
NUESTRA PORTADA 84
1080° TEN EIGHTY SNOWBOARDING

Para que no te congeles antes de encontrar el rombo, te vamos a echar una mano o mejor dicho un brazo.

Página 64

Este mes tenemos una buena cantidad de títulos a revisar y para toda clase de gustos. Para los que gustan de los juegos de peleas tenemos Fighters Destiny. Para los que gustan de títulos de carreras, veremos Cruis'n World y Snowbow Kids. Y para los deportistas hay bastantes títulos como NBA in the Zone 98, NBA Courtside y Ken Griffey Jr. Mayor League Baseball.



Game Vistazo a:

Y si crees que sólo tenemos análisis de juegos de N64, estás equivocado, pues también revisamos juegos para GB como son Turok: Battle of the Bionosaurs y Bust-A-Move 2 de Acclaim, Jurassic Park: The Lost World de THQ y Wario Land 2 de Nintendo. Bastante material para los que querían algo nuevo para el sistema portátil de Nintendo.

Tips de

¿Alguien quería Tips? Bien, pues en este ejemplar hallarás otra buena cantidad de Tips para juegos con cierto nivel de complejidad, como Yoshi's Story. También tenemos el último -y más difícil- nivel de Bomberman 64. Lo más importante para poder terminar Mortal Kombat Mythologies y resolveremos algunas dudas de juegos clásicos como The Legend of Zelda: A Link to the Past y Super Mario RPG.

ISSN 0188-7610

CLUB NINTENDO

Año VII # 4 Abril 1998

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi
DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández
DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra
PRODUCCION
Network Advertising
EDITOR ADJUNTO
Adrián Carbajal
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑO GRAFICO
Juan Carlos González
Antonio Rodríguez
ASISTENTE DE ARTE
José Luis Suárez
CORRECCION DE ESTILO
Ma. Antonieta Ramírez
INVESTIGACION
Jesús Medina
Daniel Avilés H.
AGENTES SECRETOS
AXY / Spot

EDITORIAL TELEVISA

PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada
DIRECTOR EDITORIAL INTERNACIONAL
Carlos Méndez D.
DIRECTORA EDITORIAL INTERNACIONAL ADJUNTA
Irene Carol
DIRECTORA DE OPERACIONES INTERNACIONALES
Arlette Belmont
DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Miguel Ruiz Galindo

COORDINADOR DE VENTAS
José Antonio Aja Gómez
Tel. 261-26-02
EJECUTIVOS DE VENTAS
Otilia Pérez
Guillermo Uscanga
Javier González

(C) COPYRIGHT 1998 CLUB NINTENDO

Año 7 # 4. Revista mensual. Abril 1998. Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor: Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Carlos Méndez D.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

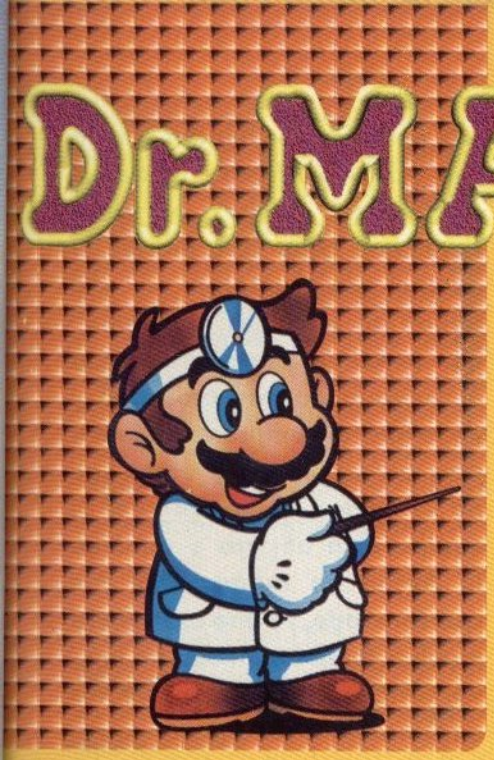
(c) 1998 Nintendo of America Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

EDITORIAL

Estamos en remodelación.
Sabemos la importancia de la frase "renovarse o morir" y ésta es aún más cierta en el mundo de los videojuegos, por eso hemos decidido cambiar en Club Nintendo. Tenemos muchas ideas (aunque para ser honestos, no todas son nuestras. Nuestros lectores han aportado un buen número y muy buenas) para rejuvenecer, actualizar y modernizar esta revista.
Creemos que ya nos hace falta un cambio y por ello, igual que cuando cambia la imagen una persona, necesitamos el consejo de nuestros amigos. Obviamente no a todos podremos darles gusto, porque ya sabes que nunca falta quien diga "píntate el cabello de platinado, se te ve mejor" mientras otros te dicen "ay, castaño se te ve precioso". Sin embargo, al oir todas las ideas y consejos, nosotros decidiremos qué nos queda mejor, qué nos hace sentir más agusto y qué va más con nuestra personalidad.
Seguramente después de este rollo, ya entendiste que lo que queremos son ideas para mejorar la revista, su imagen, los gráficos, contenido, etc. Queremos llegar con la revista a cada casa que tenga su sistema Nintendo y para eso necesitamos saber a detalle cuál es el ideal de la revista para el videojugador.
Por favor haznos llegar tus ideas, serán muy valiosas para nosotros. Las clasificaremos, evaluaremos y pondremos en práctica si son viables. Por supuesto, no podremos echar a andar todas la ideas pues, por ejemplo una cirugía plástica mayor sería excelente pero muy cara. O sea que no podríamos hacer la revista de 300 páginas, con CD's y cartucho incluído pues saldría costosísima, pero fuera de esto, todas las ideas son bienvenidas porque vienen de cuates y sobre todo, de expertos.

Dr. MARIO



En la revista de este mes (Enero) no sé por qué no pusieron el modo en que eran firmadas las cartas que entraron en la sección Dr. Mario, creo que es uno de esos detalles que hacen a su revista, una revista especial. ¿Por qué no amplían su revista a 90 páginas? Creo que así tendrían un poco más de espacio para poner más información de lo que les gusta a (nosotros) sus lectores y no tendrían que dejar fuera a pequeñas secciones como la de Reset.

LASSER

México, D.F.

Si te fijas, en esta sección muchas veces aparecen las firmas de las cartas tal como nos las envían los lectores y otras veces aparecen con una tipografía particular. Esto es sencillo de explicar y es que las de la tipografía son e-mails. Después del número que mencionas, te podrás haber fijado que tratamos de contestar de una manera equilibrada, tanto los e-mails como las cartas, para no crear una sección especial que después tenga que desaparecer como las que hemos quitado y que también mencionas en tu carta.

◆

Hola amigos de Club Nintendo. Les escribo para preguntarles sobre el curso que dieron sobre cómo hacer una página de Internet. ¿Qué es un editor de texto?, ¿Dónde escribo los comandos? Podrían continuar con eso.

Ivan Buchanan Capin

Torreón, Coahuila

A lo que nos referíamos con un editor de Texto, es a cualquier procesador de palabras como Microsoft Word, Word Perfect o hasta el block de notas de una PC, la cuestión es que hay que guardar lo que hagas en formato de texto y con la extensión correcta. Aunque muchos nos ha pedido que continuemos con los cursos de Internet, hemos decidido dejarlos fuera porque ocupaban bastante espacio en la revista y eso nos obligaba a dejar de hablar de videojuegos (de lo que originalmente es la revista y nuestra especialidad).

◆

¿Por qué si un juego es de cierta compañía, lo distribuye otra? Ejemplo: Top Gear Rally es de Kemco y los distribuye Midway.

Daniel

México, D.F.

Muchas veces hay compañías que tienen el material humano y económico para producir un juego, sin embargo el aspecto de la venta o la forma en la que este juego se distribuye (incluyendo la promoción, anuncios, etc.) es algo para lo que no están preparados. En este caso ellos prefieren llegar a un acuerdo con compañías grandes y establecidas (como las 2 del ejemplo) para dividirse los gastos (y las ganancias) y así poder mover su juego en el mercado de la manera correcta.

◆

En el número de Septiembre, en el reporte de Rare, dijeron que con el juego de Conker's Quest, Rare se convertía por primera vez en Publisher ¿qué significa eso?

Pablo Ortega B.

México, D.F.

Tu pregunta tiene mucho que ver con la carta anterior. Como sabes, Rare es una compañía que siempre se había dedicado a programar juegos, pero sus títulos eran comercializados por otras compañías. Con Conker's Quest, Rare comercilizará por primera vez un juego (a lo que comúnmente llamamos licenciatario). Más o menos estas son las personas o equipos que participan en la elaboración de un videojuego. 1) Desarrollado-

res. Estas son las compañías o equipos que programan y diseñan los juegos. Compañías desarrolladoras hay varias en EU y Japón, como Boss Game Studios o Treasure. Obviamente las compañías grandes tienen sus propios equipos desarrolladores. 2) Productores. Son las compañías que se dedican a "producir" el videojuego. Generalmente éstas contratan a compañías Desarrolladoras o tienen equipos propios. Aquí quedan algunas como Kemco o Crave Entertainmet. 3) Distribuidoras. Son las compañías que tienen el potencial para distribuir y comercializar los videojuegos. Hay compañías muy grandes que pueden tener estas 3 áreas trabajando sin problemas, como Nintendo, Midway o Konami.

◆

Los juegos que salgan para el DD ¿se venderán en cartucho y disco (juntos) o sólo en disco y aparte el cartucho? (porque eso saldría muy caro para los jugadores que no nos dan domingo). Cuando salga el DD ¿se dejarán de producir juegos en cartucho y tendremos que comprar el DD a fuerza si queremos jugar títulos nuevos?

José Luis Hernández.
Nuevo Laredo, Tamaulipas

Al parecer este es un punto que no ha quedado muy claro, a pesar de que lo hemos explicado algunas veces: El N64 y el DD trabajarán juntos. Así, tú podrás seguir jugando tus juegos en cartuchos, pero si le introduces un disco que esté hecho para agregarle nuevas opciones a un juego (como F-Zero X, por ejemplo) entonces estarás usando al mismo tiempo el cartucho y el disco. También está planeado que haya juegos en los que sólo se use el disco sin necesidad de que el N64 tenga un cartucho.

◆

En el anuncio del Taller de Luigi de la revista Año 6 # 5 pág. 5, dice que sólo reparan productos originales y en la revista del Año 6 # 11 pág. 75, en los porcentajes de reparaciones que han hecho dice que el 90% han sido productos comprados en el mercado gris o negro (fayuca o pirata respectivamente). Entonces ¿cómo estuvo eso? ¿Reparan sólo productos originales o no? También me gustaría que regresaran secciones como: "El Tema del Mes" o los "Cursos Nintensivos", pues en la primera se podría debatir sobre muchos temas que rodean al mundo de los videojugadores y que incluso se vuelven polémica, por ejemplo: la actitud de Nintendo hacia algunos temas que se consideran como "fuertes" o "inapropiados" y por lo tanto modifican los juegos y algunas veces le quitan algo del sabor que caracterizó a ese título.

Alejandro Vega V.
México, D.F.

Bueno, lo que pasa es que hay equipos que son originales, pero son vendidos por tiendas que no son distribuidores oficiales. Realmente muchas personas tienden a creer que porque el equipo que compran en una tienda no oficial es el "mismo" que se vende en una franquicia autorizada no hay problema y da lo mismo comprarlo en una u otra parte; pero hay cosas que no se cuidan, como fijarse si el equipo está abierto o también la forma en la que éste fue transportado, ya que eso genera muchas fallas en un equipo nuevo. Gracias a las cartas que nos envían hemos modificado la revista para hacerla más del gusto de los lectores y esto viene a referencia que estamos preparando un gran cambio de formato para Club Nintendo. En este momento estamos estudiando muchas de las sugerencias que lectores como tú han enviado para la nueva Club Nintendo que estamos diseñando. Este cambio no tardará mucho, así que debes estar muy pendiente.

◆

¿El DD64 podrá lograr que cuerpos muy cuadrados como el de Bowser y las manos de los sujetos de GoldenEye tengan una apariencia más real y con curvas?, ¿Los juegos del DD64 vendrán en un solo disco o se podrá cambiar el disco mientras se juega para una mayor expansión?

EFREN "EL GUERO" CHAVEZ
México, D.F.

Al parecer el N64 DD es un periférico que genera muchas dudas (hay que ver cuántas hemos resuleto en los últimos meses). El problema de los gráficos de

los juegos que mencionas, son cuestiones de programación del CPU principal del N64, el cual se seguirá usando para los juegos del DD; Pero hay que ver que este tipo de problemas se va solucionando con cada juego nuevo que sale. Sobre lo de los discos, Nintendo no ha comentado algo al respecto, pero nosotros dudamos que los juegos vayan a ser de varios discos.

◆

Sobre el N64 y el DD64,¿se podrá hacer un cartucho o un cd (DD64) en donde se puedan editar o crear videos caseros, videos musicales o fotos de cámaras digitales o incluso películas? Porque, imagínense poder hacer nuestras propias películas o videoclips. Algo parecido con lo que va a salir para el DD64, ¡¡¡pero de larga duración!!!

KAKAROTO

Monterrey, Nuevo León

Me gustaría saber si los modelos que se crean en el juego, podrán ser guardados en el mismo juego o en el Controller Pak. Y si estos modelos se podrán usar en futuros juegos, es decir, si me aburro de Mario como personaje principal, puedo meter en su lugar al personaje creado en el "Polygon Maker" claro que sólo sería en juegos que salgan en un futuro.

Jorge Hernández Simental

Cd. Juárez, Chihuahua

Bien, aquí tenemos por segundo mes consecutivo un par de cartas en las que se dan sugerencias de cómo se podrán utilizar las capacidades del DD. Definitivamente eso que menciona Javier sobre los videos es posible gracias al espacio regrabable que tiene el disco. Obviamente no podrán ser videos extremadamente largos, pero lo que tú dices, de ninguna forma está fuera de las posibilidades del N64 DD. Recuerda que tienes que capturar una secuencia de video para de ahí sacar alguna imagen que quieras capturar. Lo que menciona Jorge es un poco más difícil, pero no es imposible.

◆

Hola amigos de videotips ¿videotips? Perdón (es que hace mucho tiempo que no escribo) amigos de Club Nintendo. Ustedes mencionaron alguna vez que los primeros SNES tenían problemas con algunos casets o cartuchos nuevos, como DKC (nuevo en aquel entonces) entre otros. ¿Podría pasar lo mismo en un futuro con el N64 y sus cartuchos?

Aldo Meza Licón

Mexicali, Baja California

Este problema se debe (o debió) a los chips que le fueron incorporados a los cartuchos tal y como se mencionó en su momento. Prácticamente es muy pronto decir si es que este tipo de fallas se puedan repetir en un futuro para el N64. Por la estructura de los cartuchos y el CPU de este sistema, es muy difícil que esto vaya a pasar, aunque tampoco es imposible (O sea: Ni si, ni no, sino todo lo contrario).

◆

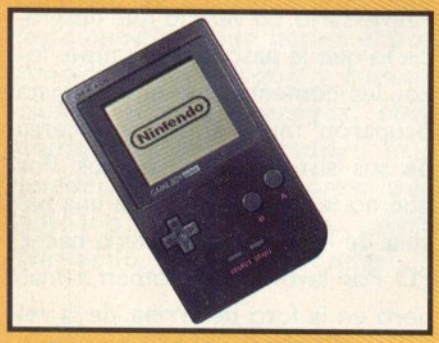
Qué tal, cómo han estado, bueno recuerdan que los felicité por su séptimo aniversario, pues me equivoqué (no sé en qué estaba pensando) por otro lado está bien, porque fui (yo creo) el primer lector que los felicita por su séptimo aniversario (tampoco vayan a pensar que vengo del futuro). Feliz 6o. Aniversario. En verdad qué desgracia lo que le pasó al Sr. Gumpei Yokoi, les comento que en la revista ocuparon muchas páginas acerca de sus sistemas y cartuchos. Por qué no le dedican siquiera una página, de lo que hizo y quería hacer. PD Por favor no lo tomen a mal, pero en la foto de arriba, de la revista Año 7 No. 1 Pág. 86 ¿hubo conductor designado?

CARLOS CARRASCO SANCHEZ

México, D.F.

Pues sí que es una desgracia, como tú lo dices, tomando en cuenta no sólo todo lo que hizo para Nintendo, sino también por la calidad humana que el Sr. tenía (nosotros tuvimos la oportunidad de hablar con él en los eventos a los que asistimos en Japón y de verdad que era una persona excepecional). Prácticamente con él comenzó parte de los "videojuegos" de Nintendo, pues fue contratado por ahí de 1970 cuando se comenzó a trabajar en sistemas de pistolas de luz como las que tuvieron el NES y SNES. Mucha gente lo considera como el mentor de

mentes brillantes como Shigeru Miyamoto o Genyo Takeda, aunque por el área en la que estaba designado era fácil que tuviera más influencia sobre Genyo. Algo que nos pareció muy triste de la desaparición de esta personalidad, es que no tuvo la oportunidad de ver el "renacimiento" que ha tenido el GB en los últimos meses en Japón, no sólo en juegos, sino en Hardware para un sistema que él diseñó hace ya casi 10 años, seguro que hasta él se hubiera sorprendido mucho.



Sin lugar a dudas, el legado más importante de Yokoi fue el Game Boy.

¡Hola! Esta carta es muy pequeña, pero con una buena sugerencia (bueno eso creo yo). Sería muy buena idea que para enseñar los movimientos, Cinemas Display, etc. pusieran en las orillas de algunas páginas, fotografías en serie de algo muy especial (como cuando en una serie de papeles, haces varios dibujos en diferentes posiciones y empiezas a cambiar de hojas rápido y parece que tiene movimiento). Esto lo digo porque en el Reporte Previo del Shoshinkai Show de la revista Año 6 No. 12 decía: "Si creen que estamos exagerando, esperen a ver los videos" y además: "Es realmente difícil de explicar, pero cuando se ve en acción es cuando se comprende mejor". Bueno, creo que no resultó ser tan pequeña como esperaba, en fin me despido no sin antes decirles ¡Adiós!

Jorge H. García

Aguascalientes, Aguascalientes

Bueno, pues eso podría ayudar para que te des cuenta cómo es el Cinema Display, sin embargo sigue sin poder apreciarse al máximo su calidad. Nosotros, en los primeros números de la revista, hacíamos algo así como lo que tú comentas y no estaría mal retomarlo en un futuro no muy lejano y con algún juego que valga la pena. Aunque cabe señalar que esto es muy difícil para nosotros, a la hora de armar la revista.

¿Por qué Konami no puede tener además de EA Sports, la licencia oficial de la FIFA? Les pregunto porque en juegos de basketball existían diferentes títulos de diversas compañías que tenían licencia de la NBA, como el mismo NBA Give'n Go de Konami, o NBA Live de EA Sports, NBA Jam, NBA Showdown, etc. Lo mismo pasa con los juegos de football americano, como NFL Quarterback Club 95 y 96, Madden '94, '95, NFL Football, Troy Aikman NFL Football, etc. ¿Creen ustedes que FIFA 98 es mejor que International Super Star Soccer 64?

Alfonso Zúñiga Barrera

Guadalupe, Nuevo León

Pues es más que nada por las asociaciones deportivas. Como lo mencionas, a la NBA no le importa mucho cuántos juegos haya, qué licenciatarios los saque y para qué plataformas, mientras paguen sus correspondientes derechos. Sin embargo hay otras asociaciones que tienden a aceptar los "derechos de exclusividad" que alguna compañía les ofrezca, como la FIFA o la NFL (en este caso es Electronics Arts quien tiene los derechos de la FIFA). Afortunadamente, juegos como ISSS 64 tienen opciones como la editar jugadores y guardar estos datos en el Controller Pak, así tú puedes tener tus alineaciones verídicas y al día, sin que haya la necesidad que la FIFA esté patrocinando este juego. Y ya lo dijimos, la única persona que puede responder a tu última pregunta eres tú mismo.

Notas del editor

Todas las sugerencias que Gus menciona en el editorial las puedes enviar a nuestra dirección:

Revista Club Nintendo
Hamburgo # 8 Col. Juárez
México, D.F. CP 06600

También a nuestro e-mail:

clubnin@internet.com.mx

Y visita nuestra Home Page en la página de Gamela México en:

http://www.nintendo.com.mx

TIPS de MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES SUB-ZERO

¿Qué onda chavos?
Como todos sabemos (o por lo menos quienes lo hemos jugado), este título tiene partes muy complicadas, por lo que haremos lo mejor (como siempre), para resolver tus problemas y dudas.
En el número 7-2 de nuestra revista le dimos un vistazo a este juego, sin embargo las preguntas que hemos recibido nos impulsaron a ampliarlo más. Algunas dudas frecuentes como: ¿Tobias tiene religión?, ¿Dan Forden siempre sorprende a medio mundo ofreciendo su pan tostado (¡¡¡TOASTY!!!)? o ¿Este será el único MK Mythologies? Realmente no sabemos nada de esto, sin embargo sí podemos decirte las mejores técnicas para terminarlo. Basta de formalismos y comencemos con el primer nivel.

NIVEL 1 TEMPLO SHAOLIN CHINA

Realmente no hay mucho de qué hablar en este nivel, ya que está muy fácil, te recordamos que para activar las trampas del techo, sólo des un golpe cerca de ellas y pasa rápidamente; en el balcón, salta sobre la orilla de éste y después al vacío para caer sobre la manta y suavizar tu caída.

Los Puntos de Experiencia los obtienes golpeando a los enemigos, así como congelándolos o conectándoles un poder, obviamente la manera de obtener más Puntos de Experiencia es haciéndoles el combo de 6 golpes.

Scorpion:

La mejor opción es congelarlo, hacerle el combo y cuando salga expelido, realiza el "Slide" para conectarle un golpe extra antes de que se levante (esta técnica es muy buena, incluso con los enemigos normales, a menos que se encuentren 2 de ellos). Una vez que derrotas a Scorpion, él se arrodillará ante ti, este es el momento de hacer historia, ya que aquí es cuando Sub-Zero manda a su archienemigo derechito y sin escalas al mismísimo infierno.

Ahora toma el Mapa del Templo de los Elementos y regresa hasta la cuerda, sube hasta que topes con el techo y salta a la derecha. Así saldrás victorioso y al regresar a los cuarteles secretos del Lin Kuei, conocerás a Quan Chi, quien buscaba dicho Mapa. Ahora él te dará una nueva misión en donde deberás encontrar los 4 amuletos de los elementos (Aire, Tierra, Agua y Fuego respectivamente) localizados en el templo de los Himalayas.

A + ←

adelante + ◀ + ◀ + ▼ + ▶ + ▲ atrás + ▲

Si le haces el Fatality a Scorpion, algo cambiará, sin embargo debes guardar la información en un Controller Pak o de plano echártelo de corridito para poder ver esta parte de la historia.

Adelante, Abajo, Adelante + ◀

(a un paso del oponente)

NIVEL 2

ELEMENTO AIRE
TEMPLO DE LOS ELEMENTOS

En los columpios te recomendamos saltar cuando éste llega al fondo (tomando en cuenta la perspectiva), así caerás sobre el primero y para saltar de uno a otro hazte hacia atrás, espera a que llegue a un extremo y cuando esté a punto de ir al otro lado, salta hacia el siguiente. Cuidado con las plataformas, ya que algunas suelen caer al poco tiempo de pisarlas.

En algunos precipicios, en determinado tiempo, salen unas ráfagas de viento que debes esquivar para continuar avanzando.

Bien, después de advertirte los mayores peligros, ahora te diremos dónde y cómo obtener las llaves: Al llegar a las cuerdas, llega a la cuarta y espera la ráfaga de viento, sube y dirígete hacia la izquierda, por los escalones para alcanzar la 1ra, llave. Cuando llegues a una plataforma con un símbolo en ella, utiliza la 1ra. llave, así aparecerá un torbellino; Salta hacia él y presiona el control hacia abajo para que descienda y caiga en la plataforma del otro lado. Cruza rápidamente el puente de adelante, porque se rompe y regresa, abajo se encuentra la 2da. llave. Regresa al torbellino y sube por él para entrar en la cueva de la torre, ahí utiliza la 2da. llave. Dentro encontrarás a un monje, congélalo y ponlo en el switch del piso, para tener más tiempo cuando tomas la 3ra. llave y salir corriendo. Dicha llave llave te permitirá abrir una puerta cerca del dios del viento.

Lo primero que te advertimos es tener mucho cuidado con los precipicios, ya que es muy común que te llame el vacío. ¡Aguas con los monjes! porque te los ponen en lugares estrátegicos donde existe un gran porcentaje que te tiren. Cuidado en las cucharas, son muy desesperantes, la mejor técnica es saltar cuando aparezca la siguiente.

Dios del Viento:

La mejor técnica para eliminarlo es la siguiente:
Corre de bajo de él hasta que lo dejes fuera de la pantalla,

para que él salga volando sobre ti, salta y trata de darle una patada voladora cuando aún se siente Superman para romperle sus ilusiones y tirarlo al suelo, rápidamente ve tras él y conéctarle un combo, corre inmediatamente hacia el lado contrario y repite la dosis. Si se aproxima caminando, sólo congélalo, ponte del lado que tengas más espacio y conéctale el combo. Cuando se le termine toda la energía, corre hasta el extremo derecho, ya que el dios del viento comenzará a girar al centro del puente y tratará de succionarte, por lo que tendrás que correr hacia el vacío (calcula que no te caigas) y aguanta hasta que el tipo gire tanto que se destruya.

NIVEL 3

ELEMENTO TIERRA
TEMPLO DE LOS ELEMENTOS
Dios de la Tierra

Una técnica es correr hacia él, le conectas una patada fuerte

atrás + ▲

y saltas nuevamente hacia él para conectarle una patada voladora, saltas hacia atrás para que el golem dé unos pasos y repites la dosis hasta que caiga (se le acaba la energía mucho antes de caer). También te puedes auxiliar con el elevador que se encuentra en el techo, para ello pasa por debajo de él con un "Slide", calcula cuando se encuentre debajo de la trampa y actívalo para darle un elevadorazo, esto le resta bastante energía.

Las bolas azules te recuperan la magia.

Ten cuidado con los monjes ya que estos utilizan sus Bo a diestra y siniestra. Las trampas de metal son muy letales, así como los péndulos. Cada vez que la tierra tiembla bajo tus pies, te darás cuenta que se abren hoyos en el piso, cuidado ya que todos (exceptuando el que encuentras antes de los primeros péndulos) son trampas mortales. La primera llave está entre 2 péndulos y sobre una trampa, por lo que tienes que ser muy rápido. Ahora dirígete hacia la cuerda, baja por ella rápidamente con mucho cuidado (ya que, los picos que salen de la pared son muy molestos) y abre la puerta con la 1ra. llave. Tras la puerta encontrarás a 2 monjes, elimínalos para activar el trampolín (del lado izquierdo, dentro de la trampa encontrarás unas pociones). Del lado derecho te encontrarás con un monje levitante al cual sólo podrás destruir con una bola de hielo cuando trate de teletransportarse.
Al final del corredor te encontrarás con el dios de la tierra, un golem al cual deberás derrotar para que te dé la 2da. llave.

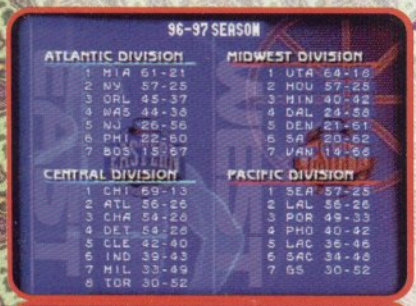
Toma la 2da. llave que se encuentra en el techo (usa el elevador) y utilízala en donde se ve el símbolo (antes del cuarto del golem), así se abrirá un pasadizo. Sube por la cuerda hasta la salida y corre hacia la izquierda hasta la trampa que se abrió en el techo, usa la trampa del trampolín y así te encontrarás con otro monje volador, elimínalo y toma la última llave. Entra en la trampa del piso y sal por el otro lado.

sigue en la página 29

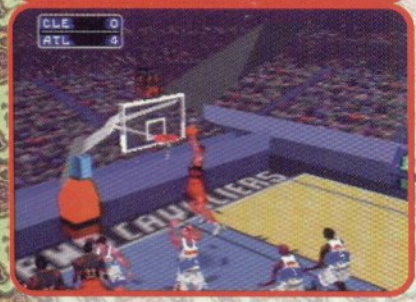
NBA IN THE ZONE '98

INTRODUCCION

El jugador del equipo contrario se ha apoderado del balón y se dirige a gran velocidad hacia el área de nuestro equipo y sólo queda el bueno de Dennis Rodman para detenerlo; éste le conecta un buen punch, le roba el balón y se prepara para dar rápidamente un pase, inmediatamen... ¿¡qué!? ¿¡marcaron foul!?... Quedan 2 segundos en el reloj, Kemp tiene el balón y está en la mitad de la cancha del equipo contrario; con la pura intención de lucirse, pretende hacer el disparo desde el otro extremo de la cancha, así que se regresa, se dispone a tirar con sólo 10 centésimas en el reloj y... ¿¡qué!? ¿¡marcaron viola!? ¿Por qué?



NBA in the Zone es un nuevo título basado en el popular deporte ráfaga; está programado por Konami y vale la pena que lo analicemos. Tal vez el principio de esta introducción te pareció un poco raro, sin embargo, sí tiene razón de ser, pues al jugarlo nos dimos cuenta que es muy diferente a varios del mismo género que han aparecido últimamente (a partir de NBA Jam). La verdad ya nos habíamos acostumbrado al modo de juego rudo, sin estrategias y sin reglas, pero NBA in the Zone tiene casi todas las características reales de este deporte, lo cual lo hace un poco más complejo, pero no menos divertido.

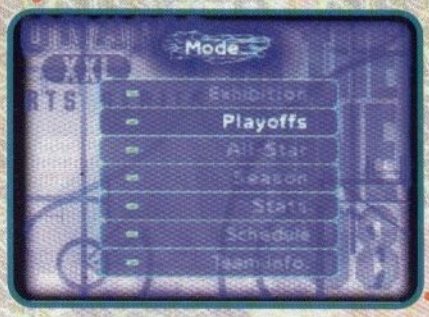


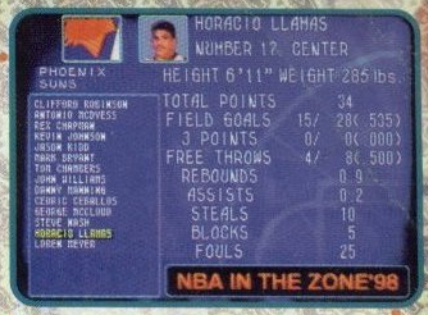
Para que te des una idea de cómo es este juego, te diremos que ahora tu equipo consta de cinco jugadores y no sólo de dos, como era en otros títulos. Creemos que con este único dato, la mecánica del juego cambia completamente, pero aún así hay muchos factores adicionales que le dan un toque diferente; es más, veamos las opciones para que comiences a conocerlo mejor.

En el Main Menu podrás elegir una de las cuatro opciones que te dan.

mode

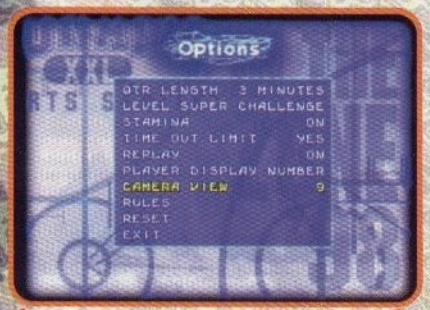
En Mode escoges qué tipo de partido quieres jugar, de exhibición, Playoffs, All-Star o





de temporada, además de que podrás ver el status de todos los jugadores, los horarios de los partidos e información general de los equipos.

options



En Options podrás modificar el formato del partido; puedes cambiar el tiempo que va durar cada cuarto, el nivel de dificultad, la perspectiva de la cámara, etc., además está la opción de Rules. En ésta activas o desactivas las reglas del partido, pero créenos, si dejas todas activadas es muy divertido.

Game Config

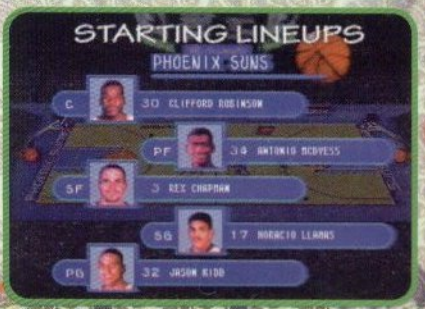
En Game Config, cambias la configuración de los botones y el sonido.

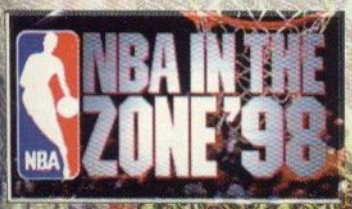
Si tienes guardado algún avance en tu Controller Pak, podrás darlo de alta en la opción Load.

Pues bien, ahora echémosle un ojo a los modos de juego.

Exhibition

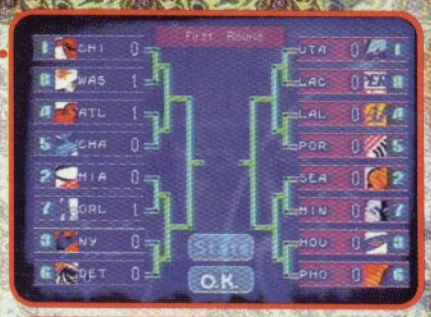
En Exhibition podrás elegir a uno de los 28 equipos que están disponibles para jugar un partido de exhibición. Esta opción es buena para que te acostumbres al game play o para que practiques algunas jugadas en equipo. Esta es una buena oportunidad para decirte que todos los equipos de la NBA están presentes junto con todos sus jugadores (desgraciadamente Michael Jordan no aparece, pero orgullosamente podemos decirte que aparece el mexicano Horacio Llamas, ¡qué bien! ¿no?, todo eso mientras no mires sus porcentajes).





Playoffs

En Playoffs puedes jugar la parte final de la temporada.
A esta etapa se supone que clasifican los mejores equipos de cada conferencia (ya sea del Este o del Oeste) y pasarán por un proceso de eliminación hasta que al final queden los dos mejores. Aquí podrás elegir el número de partidos que quieres jugar con cada equipo (de uno a siete).



Season

El modo de juego que es más interesante, pero sin duda el más largo de todos, es el de Season. En éste jugarás una temporada de partidos (tú puedes escoger cuántos, 28, 56 ó 82).

En realidad lo único que debes hacer es ganar la mayor cantidad de juegos que puedas, para poder pasar a la fase de Playoffs y así obtener el campeonato.

All-Star

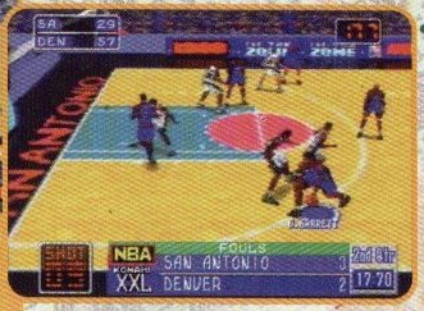
En All-Star jugarás con un equipo creado con los mejores basquetbolistas de cada conferencia en un partido más o menos amistoso.

Antes de empezar un partido en cualquiera de sus modalidades, podrás hacer algunos cambios en la pantalla de Set Up.

Aquí podrás establecer la alineación titular de tu equipo. También podrás intercambiar jugadores entre los equipos (si lo haces en Season, decides cuánto tiempo quieres que dure este intercambio). Además puedes crear a un jugador especial con toda la habilidad que quieras. Todos estos cambios los puedes guardar o dar de alta gracias a tu Controller Pak (el cual utiliza 123 páginas).

Ya la hicimos mucho de emoción, así que vamos a decirte qué tal se juega NBA in the Zone.

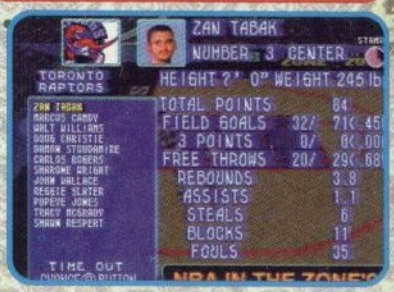
Para controlar bien a tus jugadores, usarás siete botones y el control stick y los movimientos que realizarán, cambiarán dependiendo de si tienen el balón o no.



Cuando tienes en tu poder el balón podrás fintar, pivotear, driblar (este movimiento te sirve para escapar de situaciones comprometedoras) y tirar, por supuesto. Aunque cabe mencionar que ahora dar pases ya no es tan fácil, pues si recuerdas, en la serie de NBA Jam bastaba con presionar el botón de pase para realizarlo y la acción se hacía automáticamente, pero ahora tendrás que ser más preciso al hacer esto, pues aquí es un poco "semi-manual".

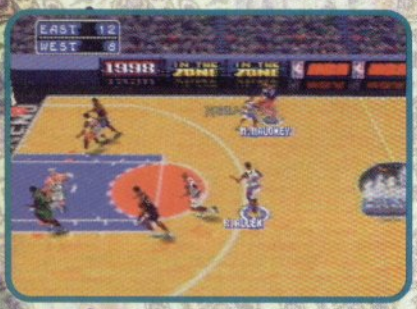
Si no tienes el balón, tu labor será recuperarlo y para esto tienes movimientos como, estorbar, saltar para rebotar el balón, tratar de robarle el balón al contrario con ayuda de manotazos, etc. También es importante mencionar que es un poco difícil robar el balón, pues como los valores de los jugadores son un poco más reales, necesitarás ser muy preciso para apoderarte de la bola (por ejemplo, es más fácil cuando estás totalmente de frente al contrario). Aunque esto de los detalles de la precisión aparentemente hagan más difícil el juego, en realidad es lo que lo hace divertido, pues te obliga a involucrarte más con los jugadores y por ende te diviertes más.

Otro movimiento que tienes es el de correr. A diferencia de otros juegos, aquí no tienes ninguna barra que limite este movimiento, sin embargo, cada uno de tus jugadores cuenta con un medidor de Stamina, el cual se irá desgastando conforme te esfuerzas en el partido. Cuando un jugador no tiene mucha stamina, empezará a tener ciertas deficiencias, entonces será el momento adecuado para hacer un cambio, el cual podrás realizar cuando el balón esté fuera de la cancha y no sólo eso, también puedes pedir tiempo fuera.



Dependiendo de las habilidades individuales de cada jugador, cada uno de estos movimientos se acentuará o se notará menos.

Como tú sabes, hay ocasiones en que te marcarán foul (defensivo u ofensivo, aunque casi siempre es el primero). En caso de que en algún momento fuera a tu favor, usarás sólo el Control Stick para realizar el disparo (no importa si anotas o no, siempre tendrás el apoyo de tus compañeros).



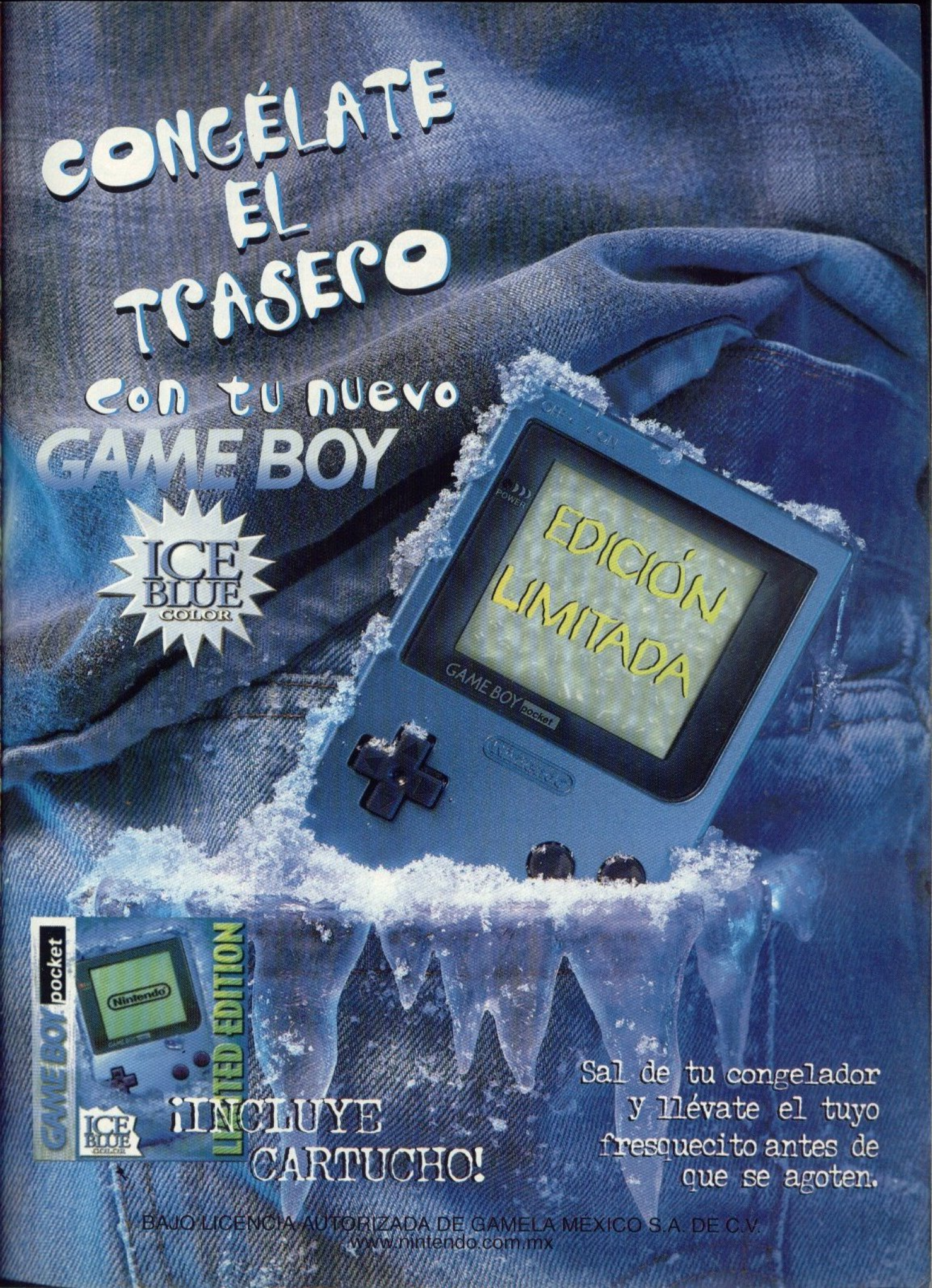
A grandes rasgos, la movilidad no te va a dar ningún problema, pues es de lo mejor que se ha visto. Tal vez algo que sí es un poco molesto, es cuando, durante el partido quieres cambiar el control sobre un jugador en específico, muchas veces seleccionas al jugador que no quieres y créenos, en situaciones de emergencia realmente frustra.

Tampoco creemos que te vayas a decepcionar en cuestión de gráficos, pues son muy buenos. La gran variedad de perspectivas que tiene son excelentes, aunque tal vez las disfrutes más en la repetición instantánea. A primera vista, tal vez el tamaño de los jugadores te parezca muy pequeño, pero sólo si eres muy exigente, pues no hay mucho problema.

La música y el sonido ambiental no son lo mejor que ha hecho Konami, pero cumplen con su cometido, de hecho, los comentarios durante el partido son muy buenos (y no se limitan sólo a "¡for two!", "¡He's on fire!", "¡Pippen!").

En resumen, si alguna vez jugaste algún título de la serie NBA Showdown de SNES, seguramente te hiciste la promesa de nunca más practicar el Basket Ball en videojuego, pues estos títulos, aunque pretendían destacar por su realismo, más bien destacaban porque te tardabas una hora en jugar los dos primeros cuartos del partido y te aburría inmediatamente (además de que la movilidad no ayudaba para nada). También creemos que al jugar NBA Jam o similares, sentiste un gran alivio, pues aunque la forma de jugar no era estrictamente como el Basket Ball, era muy rápido y muy divertido. Pues bien, NBA in the Zone, es un juego que combina perfectamente el realismo de los NBA Showdown con la movilidad y la diversión de los NBA Jam, además de tener muchas otras cosas que le dan su propio estilo.

Si eres un gran aficionado del baloncesto y estabas esperando un título que fuera digno de llevar el nombre de NBA, ya no tendrás que sufrir más, pues NBA in the Zone ha llegado y no te va a decepcionar.


CONGÉLATE EL TRASERO
Con tu nuevo GAME BOY
ICE BLUE COLOR
EDICIÓN LIMITADA
GAME BOY pocket
Nintendo
LIMITED EDITION
¡INCLUYE CARTUCHO!
Sal de tu congelador y llévate el tuyo fresquecito antes de que se agoten.
BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.
www.nintendo.com.mx

TIPS de Yoshi's Story

Ahora te damos la 2a. parte de los Tips de Yoshi's Story. Lo que aún no sabemos es de qué sexo es Yoshi, aunque todo parece indicar que es hembra. Sin embargo, nos seguiremos refiriendo a Yoshi de forma que no se utilice un adjetivo que lo clasifique en algún bando. Por ahora mejor veamos las páginas 3 y 4.

PAGINA 3

NIVEL 1

Durante toda la primera parte del nivel tendrás que viajar sobre unos gusanos que se mueven de manera muy peculiar. Para controlarlos tienes que brincar sobre ellos y así cambiarán de dirección. Utiliza el primer gusano para llegar a unas nubes que se localizan en la parte derecha del nivel, o ve caminando hacia la derecha y utiliza a los Shy-Guy como trampolín para alcanzar estas nubes.

Aquí encontrarás otro gusano que va para arriba y que te ayudará a encontrar más gusanos. El chiste es que hasta arriba, al llegar a otras nubes y a la izquierda se encuentra un signo de admiración que se mueve de aquí para allá. El primer corazón se encuentra atrapado en este signo. Para que no gastes municiones en romperlo, sólo párate donde indica la primera foto y cuando la burbuja pase sobre ti, después de intentar aplastarte se romperá y liberará al corazón.

Al llegar a la segunda parte del nivel podrás observar cómo unos Shy-Guy se desplazan hacia la derecha en la parte del fondo. Si te quieres divertir un rato puedes eliminarlos usando huevos o comiéndolos, sin embargo, existe una forma más fácil y rápida de eliminar a todos. En la nube pequeña que se encuentra a la derecha, está escondido un corazón que te da el poder de convertir a los Shy-Guy en la fruta de la suerte del día con sólo caer de sentón en el piso.

Regresa al lugar donde se encuentra la segunda media meta y entra en el tubo rojo. Al salir del otro lado encontrarás a Poochy. Además de revisar bien las nubes que forman el piso, cada una de las que se encuentran flotando tiene algo escondido, aunque no será tan fácil como subir a la nube y golpearla. Desafortunadamente salen unos abejorros que comienzan a molestar en cuanto tocas la nube. Para evitar problemas de maldiciones y malas palabras que pueden ocasionar el castigo de tu aparato y/o cartucho [sin mencionar controles y otro tipo de accesorios], te recomendamos colocarte debajo de una nube, exactamente en medio, para que golpees el piso [¡ojo!, no la nube] y salga el premio de la nube como si la golpearas a ella. El segundo corazón lo encuentras en esta misma zona, al golpear la cuarta nube de izquierda a derecha. Usa la técnica anterior para evitar problemas.

Al salir del anterior cuarto, debajo de la segunda meta está un enorme dragón que te llevará hacia la derecha, hasta el final de esta sección. Cuando vayas sobre él podrás observar que desciende el ícono del switch rojo en un paracaídas. Derríbalo y activarás unas nubes que te conducen a una vasija en las alturas. Al salir a la nueva sección encontrarás la meta número 3 y verás otro ícono que viene cayendo por la derecha. Pégale para activar las nubes que te ayudarán a subir. Mientras vas ascendiendo te encontrarás con algunos melones en las nubes grandes y con más íconos que te servirán para extender tu tiempo. Finalmente, hasta arriba obtienes 7 melones y el tercer corazón.

Al eliminarlos a todos de esta manera recibirás 5 melones, los cuales pueden quedar perdidos entre tanta fruta del día. Para que no tengas problemas, sal de esta parte usando la vasija de la derecha para llegar a la 3a. parte del nivel. Despierta a la 2a. media meta y úsala para llegar a la primera.

Atraviesa los aires con el gusano verde de la derecha para llegar de nuevo a la segunda parte y ahora sí come los melones. Otra técnica más efectiva es comer el corazón y caer de sentón mientras los Shy-Guy están en el fondo, para que los melones caigan al vacío.

NIVEL 2

Al finalizar esta escena enfrentarás al más pelmazo de todos los jefes [para nuestro gusto]. Si le avientas huevos no le harás ningún daño, así que tendrás que devorarlo y si eres lo suficientemente rápido con el botón, lo harás desaparecer en un par de segundos.

A la derecha de donde empiezas, hay una flor que te ayudará a llenar tu energía.

Utiliza el resorte grande que está arriba en este mismo lugar y cuando estés en el aire muévete hacia la derecha para alcanzar otro resorte igual a éste. Al usar el segundo resorte llegarás a un piso de madera [no es precisamente un piso, pero por cuestiones deespacio le llamaremos así] donde hay un Shy-Guy azul. Desde aquí llega a la casita de la derecha y en la punta del techo rojo hay un par de monedas si caes de sentón. Si te dejas caer por la derecha, hasta abajo encontrarás otra casita de madera que, al igual que la anterior, esconde en su techo un melón.

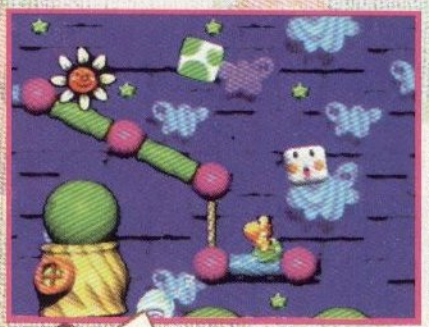
Si continúas subiendo, encontrarás otro resorte grande. Al usarlo podrás llegar a otra casita de madera que también tiene monedas escondidas en la punta de su techo. Déjate caer por el hoyo de la derecha y hallarás el primer corazón debajo de un resorte pequeño. A la izquierda del resorte grande que te ayudó a tomar el corazón, hay dos resortes muy delgados. Debajo de ellos, en la bola verde, hay un melón escondido.

De nuevo hacia la izquierda, hay un hoyo que te conduce al primer warp y a otro melón.

Regresa hacia donde estaban los dos resortes delgados y arriba de ellos hay un resorte grande. Al usarlo llegarás a una zona donde comenzarán a salir pajaritos amarillos [hay que tener cuidado con ellos]. Sigue subiendo y cuando llegues al segundo resorte grande, brinca hacia la derecha y alcanzarás un 3er. resorte grande. De aquí déjate caer hacia la derecha para que llegues a donde está un melón y una flor que te convierte en huevo.

Usa esta flor para subir y cuando atravieses el primer piso, rompe el cascarón para que continúes subiendo por tu cuenta y llegues con el Shy-Guy blanco y a otro melón.

Continúa subiendo y encontrarás la salida a la siguiente sección. Antes de salir de aquí, sube un poco más y a la izquierda, existe otro melón dentro de un signo de interrogación. Revisa bien el camino que te lleva a la vasija, ya que en él hallarás un melón más en la segunda bola verde de madera.



En la segunda sección, hacia la derecha de la casita de madera con techo rojo, encuentras una pluma.
Por el momento no la uses y mejor llega a la parte de abajo para que encuentres el warp 2 y al huevo blanco que está hasta la izquierda, dentro de una burbuja que flota sobre el resorte grande.

Recuerda que si ya tienes a los otros Yoshis, no obtienes el huevo a menos que tengas capturado a algún Yoshi.

Cuando estés volando sobre las plumas corres el riesgo de caer. Hasta abajo existen partes donde puedes caer para salvar tu vida. Revisa bien, ya que hay 3 casitas de techo rojo que te dan monedas. Al final del viaje de la segunda pluma, encontrarás un signo de interrogación que hace aparecer a una vasija.
Adentro encontrarás un bonus en donde tendrás que llegar a la meta antes de que el Chomp-Chomp se coma las frutas. Para que no pierdas tanto tiempo, sigue el camino que forman las monedas y cuando tengas que elevarte, hazlo con moderación.

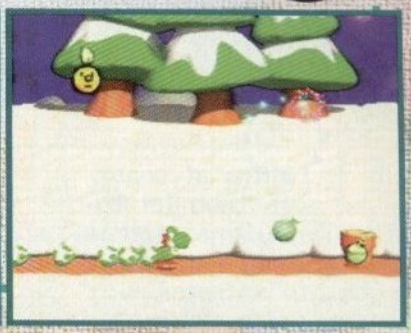
Al salir del bonus, usa la pluma de la derecha para atravesar del otro lado del precipicio y sigue el camino de monedas, ya que te guiarán hacia el 2o. corazón. Al final del recorrido podrás pasar a la siguiente sección.

En la tercera sección, cuando pases por donde están 3 bolas con picos encadenadas, encuentras un mega-resorte; úsalo para brincar hacia la izquierda y alcances el lugar donde está el último corazón.

El jefe de este nivel es muy extraño (como muchas de las creaciones de Miyamoto) y además tiene la particularidad de ser invisible. Para eliminarlo, dispara a donde veas que el fondo no se ve normal.

En este nivel hay que cuidarse constantemente de los Shy-Guy que se encuentran en el fondo, ya que te arrojan bolas de nieve.

En la 1a. zona de troncos que se balancean en un pivote, arriba del tronco que está entre la sandía y la manzana, hay un signo de admiración que te lleva al primer corazón. Después de esta zona te toparás con 4 Shy-Guy. Si los eliminas de un solo huevazo, obtendrás un melón.



0 Al llegar a la siguiente sección de este nivel van a comenzar los problemas, ya que las secciones se van a dividir en 2 caminos. El camino de Abajo te lleva a 1. El de Arriba te lleva a 2.

Casi al final de la 2a. zona de troncos, hay 9 bloques de piedra azul. El del centro esconde el primer corazón. Ten cuidado de no caer del tronco al estar disparando.

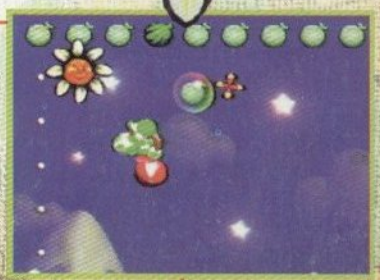
1 En esta zona cuídate de las gaviotas que te arrojan bombas. El camino de Arriba te lleva a 3, el de Abajo a 0.

Cuando llegues a la zona donde están las piedras azules, sube en ellas y arriba podrás ver un signo de admiración. Camino de Arriba 6, Abajo 5.

2

3 Aquí ten cuidado cuando vayas a destruir una de las rocas azules, ya que te puede salir un Shy-Guy de sorpresa o te puedes quedar sin piso. Arriba 4, Abajo 5.

4 Empuja la caja azul para que puedas alcanzar el signo de admiración que está arriba de las monedas. Ahora vuela desde aquí hacia la derecha para seguir encontrando más signos y más melones. Luego empuja la caja hacia la derecha hasta que encuentres una bandera roja y te darán un melón. Arriba 5, Abajo Fin.



5 En esta parte hay más troncos que se balancean. Camino de Arriba 2, Abajo Fin.
Aquí las gaviotas te sirven para alcanzar 2 melones y el tercer corazón.

6 Entra al segundo tubo [el rojo] y encontrarás a uno de los dos Yoshis secretos. Arriba 0, Abajo 3.

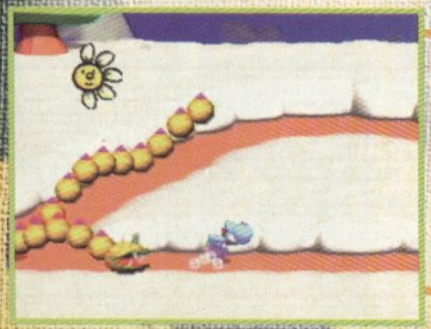
NIVEL 4

Al principio verás que hay una rueda de madera. Finge que eres un hamster y sube en ella para que corriendo, la hagas avanzar [ten cuidado de no caer al hoyo que tiene]. Después de un rato comenzarás a oír a los pajaritos. Prepárate a hacer alto total, ya que saldrá una burbuja con un signo de interrogación que te da el primer corazón.

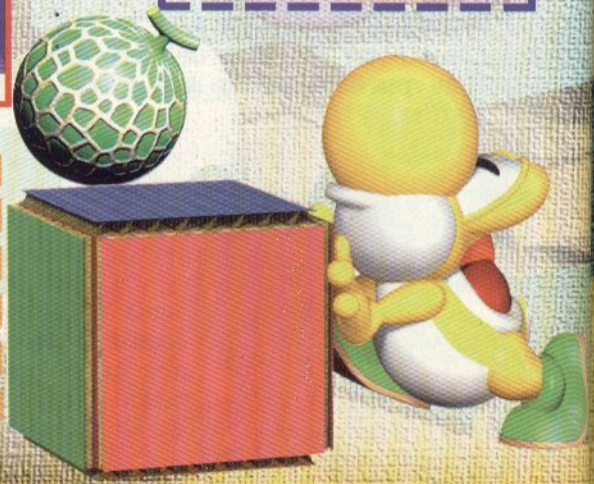
Ten cuidado con Lakitu, pues te atacará cuando estés en la zona de troncos. Cuando una de las bolas con picos caiga sobre un tronco afectará el balance de éste, así que ten cuidado.

Más adelante, después de romper una barrera de piedras azules, te saldrán 4 Shy-Guy. Elimínalos con un huevo y obtendrás un melón.

Usa la nube de Lakitu para ir hacia la derecha y encontrar una pared de piedras azules. Rompe la piedra de hasta arriba y obtendrás un melón.



En la segunda sección te vas a encontrar con dos gusanos que están dando vueltas en un pedazo del nivel.
Huele por esta parte y te saldrá un melón.



Más adelante te encontrarás con un grupo de pajaritos [de esos que te siguen y te sirven para disparar]. Utilízalos para romper los bloques de piedra azul que ocultan al segundo corazón.
Después del corazón está la prueba de llevar las cajas de los melones de una bandera a otra. Cuando lleques a donde se divide en 2
Continúa avanzando y cuando te encuentres con un tubo rojo [que está después de un grupo de piedras azules], un poco más adelante podrás ver un signo de interrogación dentro de una burbuja. Rómpela y así obtienes el último corazón.
el camino, párate y deja que pase el gusano. Ahora corre y cuando se vuelvan a juntar los dos caminos brinca para evitar al gusano y puedas llegar a la otra bandera.
Esta escena también tiene jefe.
Para eliminarlo tienes que comer las cosas que van cayendo y dispararle huevos en los labios para que se le hinchen.
NINTENDO 64

GAME VISTAZO A:

TUROK

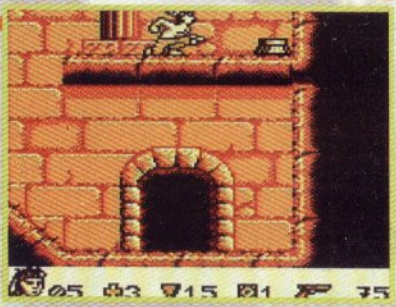
BATTLE OF THE BIONOSAURS

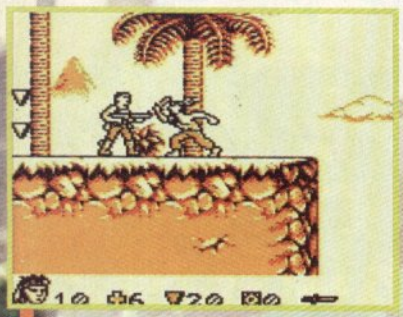
En esta ocasión le vamos a echar un vistazo a dos juegos que tienen que ver con dinosaurios. No, no se tratan de las Aventuras de Barney, ni de Juanito y los Clonosaurios, se trata de:

Parece que Acclaim aún conserva algunas costumbres de la época en la que se dedicaba a desarrollar títulos para SNES a gran escala. Si recuerdas, Acclaim sacaba un juego para SNES e inmediatamente salía la versión para el Game Boy (por lo menos ahora se esperaron casi un año), que no aprovechaba las bondades del SGB al no aplicarle una paleta de colores diferente a la que se aplica por default y al no incluir un marco.

A pesar de que este juego tampoco cuenta con la paleta de colores y con el marco que siempre le han faltado a los juegos de Acclaim, no se caracteriza por ser malo (como muchos otros títulos anteriores de esta compañía).

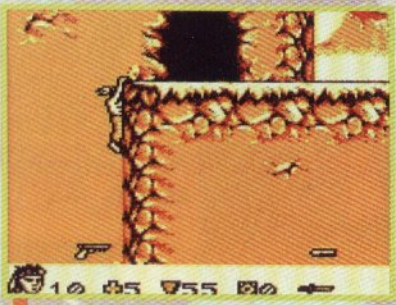
Para empezar tenemos que decirte que no es una vil copia de Turok de N64. Este nuevo Turok presenta otro punto de vista, ya utiliza el Side-Scrolling para avanzar por los niveles.





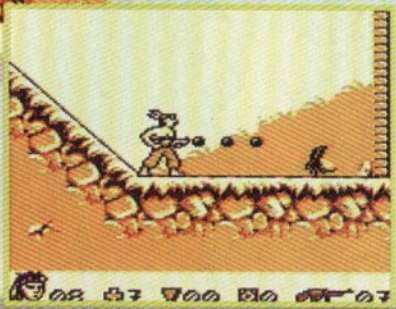
En los niveles también tendrás que buscar llaves como lo hacías en el N64. Estas llaves activan los portales que te abren más niveles. Es muy obvio que estas llaves se encuentran escondidas en lugares que parecen inaccesibles, pero que con la ayuda de algún dispositivo podrás alcanzar fácilmente.

Este juego conserva muchos de los elementos de su hermano mayor. Entre ellos están los triángulos con los que podrás obtener vidas gratis al canjear 100 de ellos en los centros autorizados (no te preocupes, no tienes que dar dinero extra). A lo largo de los niveles te vas a encontrar con triángulos que tienen un valor de 5 ó 10. Con esto puedes conseguir vidas más rápido.



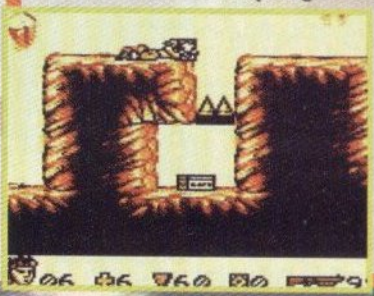
La gran variedad de armas que Turok podía llevar en el juego de N64 no fue excluída.

Aquí también puedes llevar muchas armas que tendrás que ir buscando en los niveles. Obviamente también tienes que buscar las municiones de estas armas para que puedas seguir usándolas. Afortunadamente, los programadores no se vieron tan tacaños con las provisiones.

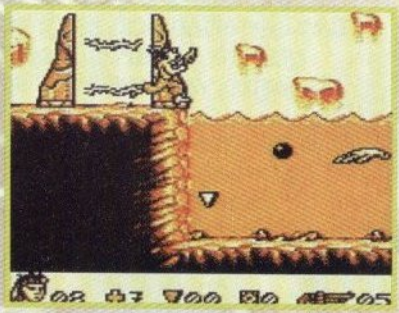


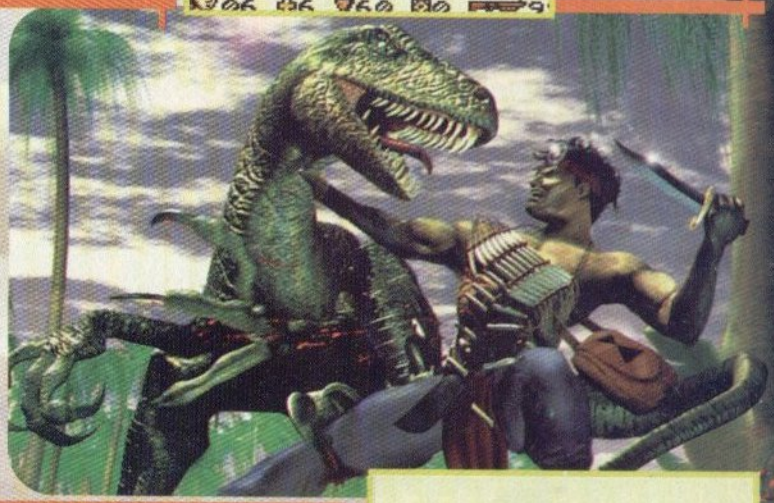
El modo de juego se asemeja mucho a Prince of Persia, ya que tienes que subir o bajar a partes más altas o bajas del nivel, brincando y colgándote de la orilla. No puedes dejarte caer de una parte muy alta, Turok podría quedar dañado físicamente para toda su vida. Como ves este factor es un agregado, ya que en el anterior juego de este personaje uno podía arrojarse de una montaña para caer en una saliente muy delgadita que se encontraba varios metros abajo y Turok no sufría ningún daño físico (y peor aún, no se resbalaba), sin embargo, a quién le iba a importar.

Uno de los muchos objetivos de tu aventura consiste en buscar las partes de un arma muy poderosa que se llama Chronosceptor. Al igual que en Turok de N64, al juntar las 8 piezas logras completar el arma que te ayudará a vencer al jefe final un poco más fácil.

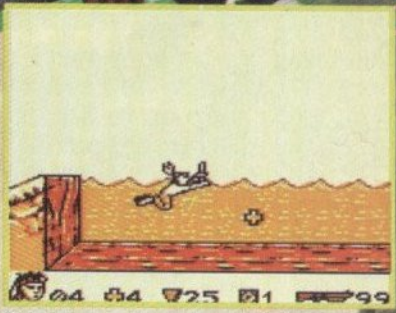


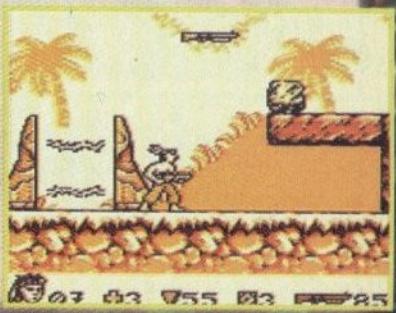
Puesto que no le puedes meter un Controller Pak a tu GB (por el momento, habrá que esperar para ver qué cosas nuevas nos depara el futuro), Turok cuenta con password para que puedas continuar tu aventura más tarde. El password te guarda el nivel de dificultad, las armas que encontraste junto con las que ya llevabas, el número de llaves que has logrado conseguir y las piezas del Chronosceptor que poseas. No te graba la cantidad de energía, ni el número de vidas, ni la cantidad de balas y municiones que traías contigo. Aunque algunos de estos puntos son benéficos como lo de las vidas y la energía (ya que te las llenan totalmente), el punto de las balas es realmente perjudicial, puesto que no te llenan tus armas hasta el tope (sin embargo, no hay de qué preocuparse, pues las provisiones traen abundantes balas).

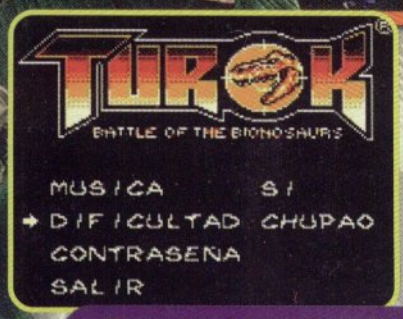




Turok cuenta con una buena variadad de posiciones. Puedes ir pecho-tierra, apuntar cuando disparas, en ocasiones tendrás que nadar, etc. Y mientras avanzas por tierra, puedes ver el arma que Turok lleva en la mano. Esto hace al juego un poco más vistoso, ya que normalmente en este tipo de títulos se ve al personaje que va corriendo y de repente saca el arma de algún lado, como por arte de magia.



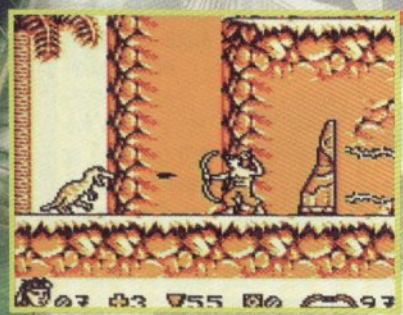




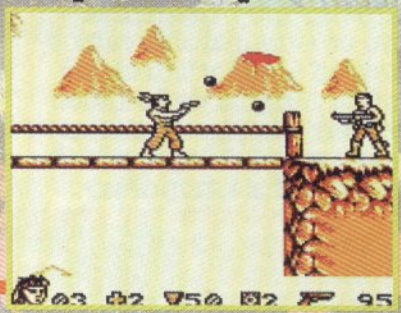
Una de las opciones que trae el juego es la de poner los textos en español, inglés, francés y alemán. ¡Por fin!, español. Sin embargo, el español que manejan aquí es una combinación muy rara de español y portugués (¡oh no!). También puede que se trate de algún tipo de español del futuro.

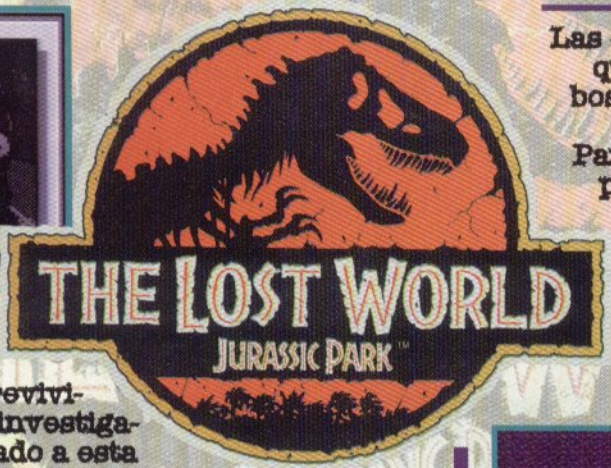
En fin, qué más te podemos decir de Turok. Es un muy buen juego de Game Boy, la animación del personaje es muy buena, la música no está nada mal y los niveles están de buen tamaño. Es una opción muy recomendable.

Se supone que en la dificultad dice fácil.



La gran variedad de enemigos también se hace presente aquí. Los escarabajos, los dinosaurios, los guardias con rifles o con cuchillos son algunos de los que encontrarás.





Las escenas son muy variadas, ya que se desarrollan en la isla, el bosque, en cuevas y en edificios.

Para que puedas llevar a cabo tu misión, cuentas con una especie de brújula que te indica la dirección hacia el objeto más cercano. Desgraciadamente, te indica el más próximo y no el que te conviene más y tampoco te dicen el camino que hay que seguir, esto último está bien, ya que de lo contrario el juego sería facilísimo. Para que no tengas tantos problemas, te recomendamos dejarte llevar por tus instintos y usar esta brújula moderadamente.

En la isla Sorna, cercana a Costa Rica, algo ha sobrevivido. Un equipo de investigación ha sido enviado a esta isla y ¡ha desaparecido! Por otra parte, un grupo de cazadores de la compañía Bio Syn, ha arribado a la isla con intenciones de capturar y explotar cualquier cosa que encuentren. Se cree que utilizarán a los dinosaurios en parques y para fines militares.

Tu misión será infiltrarte en la isla y detener a los terroristas de Bio Syn, antes de que los dinosaurios lleguen a otro sitio.

Aunque se supone que ésta es tu misión (según el instructivo), durante el juego realizarás otro tipo de actividades que contradicen lo anterior. Además, y por si fuera poco, tu jefe te indica en la última misión que cuando termines ¡van a volar la isla!

Tus misiones consisten en:

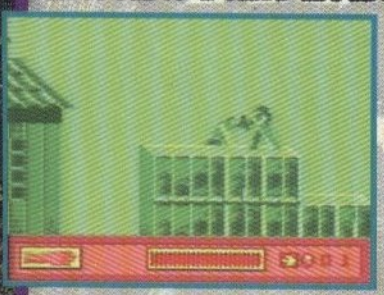
-Recoger 10 huevos de Compsognathus (a que no lo puedes decir 5 veces rápidamente)
-Recoger 10 huevos de Pterodáctilo
-Recuperar 10 disketes
-Recobrar 10 recipientes criogénicos con DNA

-Encontrar 10 huevos de alguna especie rara
-Volarte otros 10 huevos de Pterodáctilo
-Recolectar 10 huevos de T-Rex
-Traer otros 10 huevos más

Con 60 huevos de dinosaurio, 10 tubos criogénicos e información almacenada en disketes, quién no pensaría que estás trabajando para la mafia (eso sin contar que quieren destruir la isla).

Puesto que se trata de Jurassic Park, vas a tener que estar bien despierto para que no te sorprendan los dinosaurios. Al igual que en la película, la isla está infestada de Composcognathus, que son las lagartijas agresivas que en cualquier descuido te arrancaban la nariz.

Aquí también te tienes que cuidar mucho de ellas. Otro de tus enemigos son los cazadores de Bio Syn, que no son más inteligentes que los soldados de Metal Gear. Puedes acercarte a ellos arrastrándote y no te harán daño aún a sabiendas de que les vas a pegar.

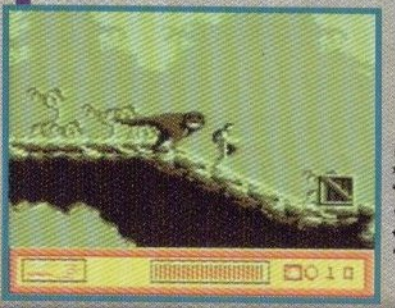


Los Velociraptor no podían faltar, aunque lo que les faltó fue su inteligencia y su agresividad. Aquí no te estarán cazando, pues sólo salen en la 3a. escena.

Los Stegosaurios y los Triceratops tienen una tarea bien definida: Aplastarte. Hay partes donde no puedes evitarlos y tendrás que dejarlos pasar sobre ti. Los Triceratops además usan sus cuernos para arrojarte y también los puedes montar.

De todos los reptiles que salen en el juego, los T-Rex son los más patéticos. Aunque parezca increíble, de un sólo golpe (bien dado) los eliminas, sí un golpe a mano limpia. Pero eso no es todo, si estás corriendo no te hacen nada aun-

que pases junto a ellos. Es más, los T-Rex bebés causan más contratiempos que los adultos.



En el bosque, el principal peligro son los Pterodáctilos, ya que vuelan hacia ti y te agarran para elevarte y tirarte por ahí. Esto a veces es bueno, ya que te ayudan a llegar a las partes altas de los árboles rápidamente.

Este juego cuenta con passwords para no repetir todo desde el principio. A excepción de los dos niveles que se desarrollan en edificios (el tercero y el cuarto), el juego es muy fácil a pesar de que sólo tienes una vida. Lo que sí les quedó bien fueron los displays que salen cuando pierdes toda tu energía. Dependiendo de cómo hayas sido eliminado, saldrá un display diferente.

Aplastado

Comido

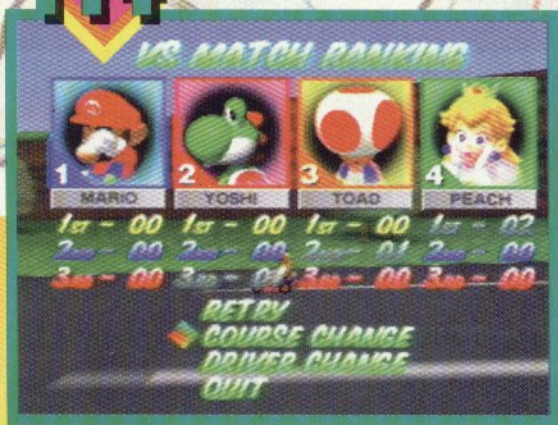
Ahogado

El T-Rex

Comparación entre:
Turok y The Lost World
Ambos juegos tienen 8 niveles y usan password. A pesar del número de vidas y de la cantidad de ítems que debes obtener por nivel (en Turok son las 3 llaves y la pieza del Chronosceptor y en Jurassic Park son 10), Turok presenta más reto que LW. A The Lost World le hace falta una mejora de movilidad. Para nuestro gusto, Turok es más conveniente para aquéllos que quieren un buen reto.

MARIO KART 64

114



Vale la pena decir que este reto es "doble", ya que es de apreciación y saber cómo se logra. La pregunta es la siguiente: ¿Qué es lo que está de extraño en la foto que estamos publicando? y después de averiguar qué es lo raro ¿Cómo se logra? Echale mucho coco y si lo logras resolver te ganarás... nuestro respeto, ya que sí está un poco complejo (de hecho, muchos aquí en la redacción no saben la respuesta y lo sabrán hasta que la publiquemos.

viene de la página 9

NIVEL 4

ELEMENTO AGUA
TEMPLO DE LOS ELEMENTOS

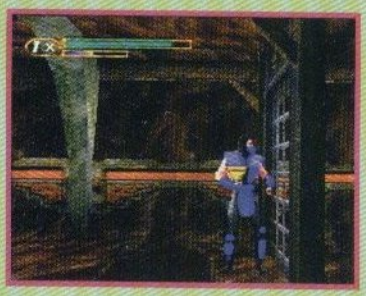
Este nivel realmente es un complejo de alcantarillas y debes recorrerlo varias veces para encontrar al dios del agua. Para empezar, los enemigos ya cuentan con lanzas, ten cuidado al entrar a algún ducto, ya que por lo general sale un tipo con su lancita y te tira al vacío. En algunas partes tendrás que subir a unos barriles para cruzar los cuartos o para alcanzar ciertos objetos. Regularmente, cuando el agua te llega a las piernas saldrán unas anguilas eléctricas, que obviamente te bajarán energía.
Al principio pasa la 1ra. cuerda y sigue hacia la derecha hasta llegar a la segunda, sube por ella y prosigue hacia la derecha. En la siguiente cuerda sube hasta el techo y sigue hacia la derecha. En la cuarta cuerda sube y a la izquierda encontrarás la 1ra. llave.

Ahora regresa a la cuerda del principio, baja por ella y entra al camino de la izquierda (aguas con la anguila). Al llegar a la siguiente cuerda, baja y a la izquierda encontrarás una puerta que abres con la 1ra. llave. Dentro del cuarto encontrarás un barril, sube a él y el agua comenzará a fluir bajando el nivel de ésta para elevarte y alcanzar la 2da. llave que se encuentra a la izquierda.
Toma la llave y regresa al barril antes de que baje demasiado y te autoelimines.

Regresa a la 3ra. cuerda y en el corredor de en medio (derecha), encontrarás una puerta la cual abrirás con la 2da llave. Abrela viendo hacia la izquierda y

cuando la abras saldrá una ola de agua y debes correr a todo lo que des y antes de llegar al final, realiza un "Slide" para pasar cuando la puerta se esté cerrando.

Ahora dirígete a la primera cuerda, baja por ella y entra en el primer corredor de la derecha.



Avanza hasta la derecha, en donde se halla una cuerda. En el camino de enfrente encuentras energía y una vida. Sube por la cuerda y entra al último corredor de la derecha, ignora a los monjes paleros y prosigue tu camino hacia la derecha, usa la llave para pasar al siguiente nivel.

Ahí encontrarás un pozo con agua, tendrás que esperar a que el barril se aproxime a ti y saltar en él para pasar al otro lado. En el siguiente cuarto, el agua te llega a las rodillas, así que podrás suponer que las anguilas se encuentran por mayoreo, salta sobre los barriles hasta llegar a la 3ra. llave. Regresa a la primera cuerda y baja hasta el fondo, donde encontrarás un corredor lleno de agua. Espera al barril y salta cuando se presenten obstáculos. Así llegas hasta la última cuerda, sube por ella y llegarás a la puerta que abres con la 3ra. llave para enfrentar al dios del agua.

Dios del Agua:

Aguado es realmente fácil de derrotar, todo consiste en saltar hacia atrás y lanzar un "Air Ice Blast" antes de caer, para congelar al oponente y conectarle el combo. Repite la dosis hasta que reviente.

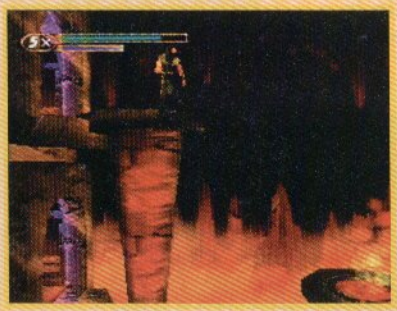
¡Aguas con la fuente que crea bajo tus pies!, cuando se liquidiza y aparece abajo de ti con un Upper (este movimiento se lo copió a su primo Glacius), o de las bolas de agua que avienta horizontal y diagonalmente, también ten cuidado con su Punch aguado.

NIVEL 5

ELEMENTO FUEGO
TEMPLO DE LOS ELEMENTOS

Por fin, ahora vamos por el último elemento. Agárrate porque los enemigos son más ingratos, ya que unos monjes se la pasan corriendo a tal grado que no los ves hasta que te golpean, otros están muy ponchados y si te apañan lo lamentarás. Aguas con el piso, porque en muchas partes está que echa lumbre, aparte de todo cuando estás brincando por el calor excesivo, se aparecerán unos barrotes con picos, así que no saltes por saltar. Aquí también hay algunos vacíos, te recomendamos fijarte bien antes de saltar.

Comencemos con las llaves, al llegar a los primeros pilares, acciona el switch que se encuentra en el primero de ellos, así bajará el último pilar para que puedas alcanzar la 1ra. llave. ¡Aguas! porque en el siguiente corredor, habrá fuego en el piso así como barras con picos. Pasarás por un puente y en el siguiente corredor encontrarás una cuerda, en donde hasta el fondo hallarás la 2da. llave.

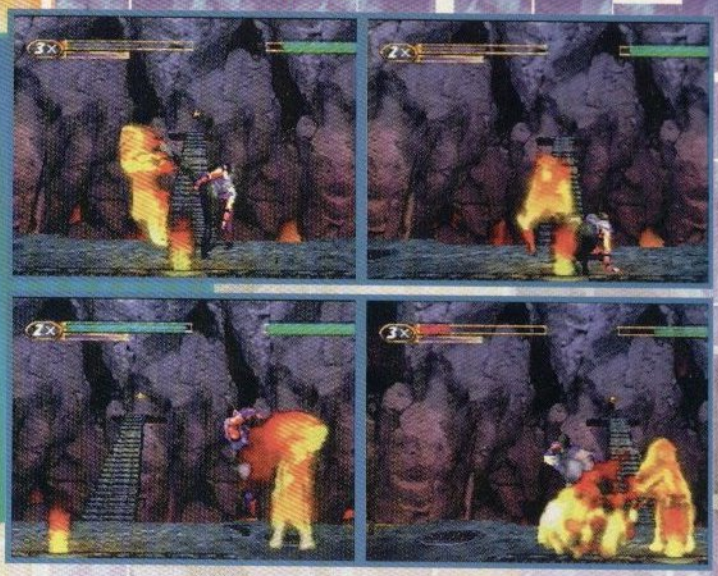


Adelante encuentras unas pesas (o algo así) en donde debes subir para atravesar el precipicio.

En el siguiente corredor salen flamas de la pared y habrá más barras con picos. Cruzarás un puente y un corredor más para llegar hasta otro precipicio, salta por las columnas para llegar hasta el otro lado en donde hay un switch, actívalo y regresa rápidamente, ya que la primera columna descenderá para darte acceso a la 3ra. llave. Ahora, en el cuarto de la llave habrá otro switch, actívalo para que la última columna se eleve y alcances la puerta donde se encuentra el dios del fuego.

Obviamente a este tipo no lo puedes congelar, aquí debes utilizar una poción o un escudo para eliminarlo fácilmente. Cuando no esté haciendo nada, corre hacia él y conéctale un combo, si se aproxima caminando, dale con una barredora

atrás + si sale volando hacia el cielo, calcula para saltar cuando esté apareciendo y le conectes una buena patada. Es prudente esperar cuando este tipo se encuentra utilizando alguno de sus poderes.



NOTA: Hasta aquí puedes jugar en una dificultad menor que normal, ya que los siguientes niveles son más difíciles.

NIVEL 6 PRISION DE LAS ALMAS NETHEREALM

Los enemigos ya cuentan con armas de largo alcance, por lo que tendrás que deslizarte para tirarles el arma, aparte te sirve para esquivar los mismos ataques de las armas. Los terribles mazos te estarán esperando para hacerte papilla. Cuando te encuentres con unas rejas electrónicas, significa que debes eliminar al enemigo para poder proseguir. Así llegaras hasta tu captura.

Si continúas con un password, Sub-Zero hablará con un extraño guerrero, pero si exterminaste a Scorpion, él te dará una gran bienvenida.

Al escapar de la prisión deberás encontrar 3 llaves de seguridad y una pócima para escapar. Los precipicios se hacen presentes nuevamente, por lo que debes ser ágil y rápido. Para encontrar la primera llave, ve todo el camino hacia la derecha. Una vez que la obtengas, regresa un poco para subir por el elevador hacia el primer nivel, sigue el camino de la derecha y encontrarás la segunda llave. Salta hacia la derecha para llegar a otro elevador que te lleva hasta el jefe del nivel (salta a la derecha).

NOTA: Para subir en los elevadores presiona A + y para bajar A +

Para eliminar a este enemigo, dale la dosis que le propinaste al golem y lo vencerás fácilmente (sin la técnica del elevador obviamente).

Cuando lo elimines, te dará la última llave, ahora regresa hasta donde escapas de la prisión, sube al primer elevador del principio del nivel (antes de los mazos) y sube hasta el segundo nivel. Avanza hacia la derecha para llegar a otro elevador que te conducirá al tercer nivel en donde encuentras la "Urna de la Fuerza". Dirígete a donde derrotaste al jefe y sigue tu camino hacia la derecha, ahí hallarás otro elevador, continúa avanzando hasta encontrar una estatua (de Shinnok), salta hacia ella y dale una patada verás que la estatua se mueve, regresa al elevador, sube y regresa a la estatua, pero ahora utiliza la "Urna de la Fuerza" y dale otra patada voladora (con súper fuerza) para tirarla y entrar al siguiente nivel.

NIVEL 7 — PUENTE DE LA INMORTALIDAD NETHEREALM

Al empezar el nivel, corre hacia la derecha hasta la primera ruptura del puente y déjate caer en ella. Ahí encontrarás al primer guardián, a quien deberás de pegarle en el torso y así le bajarás más energía, acércate rápido, salta cerca de él y no ataques hasta que él lo haga primero (mientras te encuentras en el aire), repite esto varias veces hasta que caiga y te dará la primera llave de la fortaleza de Shinnok.

Ahora regresa al puente de donde bajaste, subiendo por el camino de la derecha, pronto te encontrarás con el 2do. guardián de la fortaleza de Shinnok. Utiliza el método ya conocido para este tipo de enemigos. Al destruirlo te dará la 2da. llave. Sigue por la derecha y pronto encontrarás al 3er. guardián (cuando saltes hacia atrás y vayas en el aire, presiona el control hacia adelante para que no te alejes demasiado).

Al eliminarlo te dará una "Urna".

Continúa hacia la derecha y en la segunda ruptura del puente déjate caer para encontrar al último guardián, quien obviamente te dará la última llave.

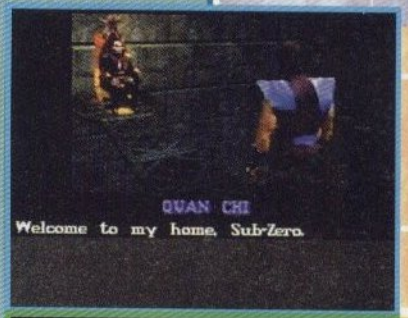
NIVEL 8

FORTALEZA DE SHINOK NETHEREALM

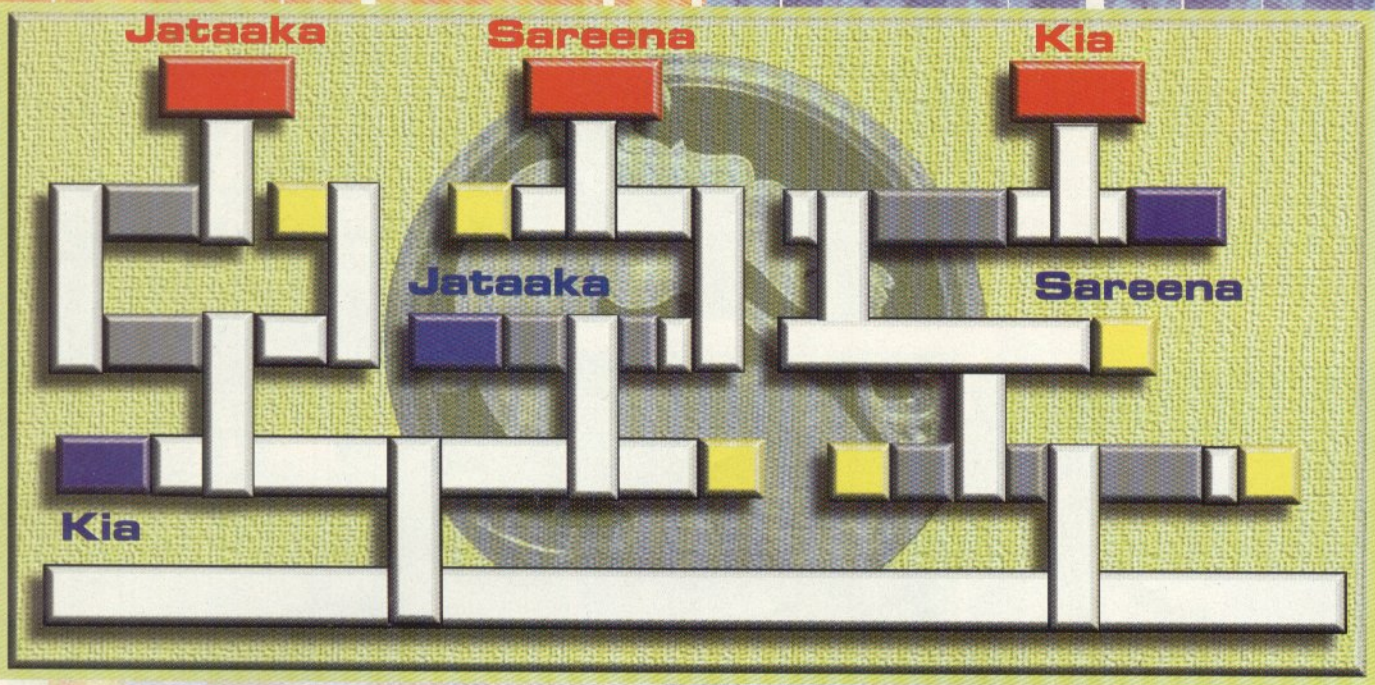
Sube a la plataforma de la derecha y sigue rápido por el puente, ya que los tentáculos te azotarán si te tardas. Prosigue hacia la derecha y llegarás hasta la entrada a la fortaleza de Shinnok, sólo utiliza una de las llaves (frente a ella) para abrirla.

Para llegar hasta Quan Chi debes obtener los 3 cristales que posee Sareena, quien te atacará con hoces, Kia experta con boomerangs y Jataaka, quien te partirá en dos con su espada.

Antes que nada sube por el primer elevador y dale en la torre a Kia, de paso échate al plato a Jataaka y coloca su cristal en la plataforma correspondiente. Ahora dirígete hacia el segundo elevador tras Sareena, cuando la extermines, se arrodillará ante ti ¡Fataliy! Coloca el cristal de Kia y regresa al primer elevador, coloca el cristal de Sareena para así llegar hasta Quan Chi.



Para darle en la torre a Quan Chi, utiliza las mañas súper establecidas (no hay mucho problema).
Cuando te enfrentes a Shinnok, lo que debes hacer es congelarlo cuando te aviente su poder, una vez que lo logres, corre hacia el portal que tengas atrás, enseguida de corre hacia Shinnok (por detrás de él) para quitarle el medallón y correr hacia el portal dimensional que se abre detrás de ti.



Si perdonas a Sareena, aparecerán diferentes cinemas que si la exterminas.

Las habilidades que obtienes se deben a que cada vez que golpeas a un oponente, te darán algo de experiencia, por lo que necesitas alcanzar ciertos puntos para cada poder.

Recuerda que la ventaja de los passwords, es que puedes empezar cada nivel con 6 vidas y 4 continues, sin embargo no puedes ver sucesos importantes.

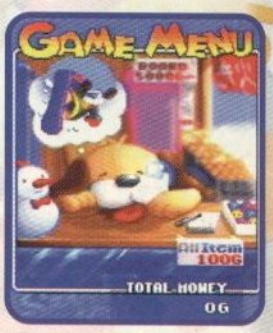
PAGINA 64 Snobow kids

Nieve, pendientes, saltos enormes, acrobacias... ¡NO MAS NAGANO!
No chavos, ya no es más Nagano, en esta ocasión tenemos un juego de Snow Boarding con toda la acción, velocidad y agallas que se necesitan para competir en una pendiente de 50 grados y lo mejor de todo, es que pueden jugar hasta 4 personas simultáneamente, muy al estilo de Mario Kart 64.

Hacemos el comparativo puesto que es más o menos el mismo modo de juego: Tú corres contra 3 personajes y el objetivo es llegar al final, no importando lo que le hagas a tus rivales. Para auxiliarte cuentas con 2 armas que puedes guardar para sacarlos de la pista.
Para guardar tus avances necesitarás un Controller Pak y si quieres vivir la intensidad de la velocidad y los impactos, este juego también es compatible con el Rumble Pak.

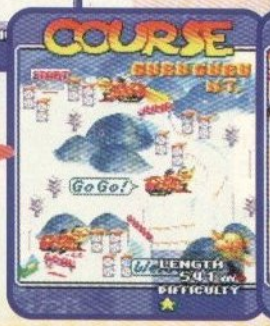
Al principio puedes escoger uno de cinco personajes distintos. Obviamente cada competidor tiene sus propias características, como mayor velocidad, más agilidad para dar una curva o simplemente estabilidad; sin embargo tienes la opción de escoger una tabla para compensar o incrementar alguna de estas cualidades.

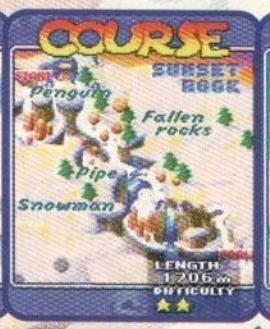
Este juego tiene mucho Replay Value gracias a que, dependiendo el lugar en el que llegues, además de las acrobacias y monedas que acumules, recibirás un premio en puntos con los que podrás comprar mejores tablas o niveles extras (de las mismas tablas).

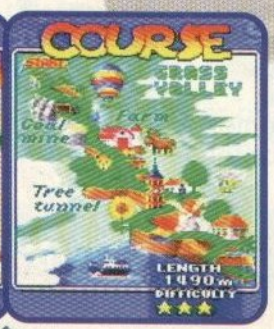


COMPETENCIA

Al empezar debes elegir la pista en la que correrás (son 6 en total). En una pantalla se mostrará su longitud y su dificultad. Tu objetivo en este modo de juego, es terminar cada una de estas pistas en primer lugar (obteniendo la copa de oro) para así tener acceso a... bueno, ¿Por qué eso no lo averiguas tú? así no te echamos a perder la diversión.







A cada una de estas pistas tienes que darle un determinado número de... ¿vueltas? Bueno, más bien al llegar al final tienes que tomar la entrada a unas sillas que te llevarán de nuevo a la parte alta de la pista. Pero ojo, ya que si no entras de la forma correcta puedes perder mucho tiempo o alguien más puede llegar y quitarte de una manera un tanto violenta.

PODERES

Para adquirir cada uno de los poderes, los deberás comprar durante la carrera en unas cajas de colores rojo y azul; cada uno te cuesta 100 monedas, así que si no tienes dinero, dichas cajas representarán un obstáculo.

Los poderes que obtengas de las cajas rojas siempre se colocarán en el espacio de la izquierda y se activarán con el botón Z.

Cuando esta arma impacte contra un jugador, ocasionará que éste salga volando por los aires y será detenido un tiempo por un paracaídas.

Al impacto, la bomba estallará mandando a un competidor (o varios), por los aires. Cuidado, ya que si te encuentras muy cerca, también te afectará a ti.

Con esto empujarás al oponente quitándole un tiempo valioso.

Si la bola de nieve alcanza a un competidor, lo convertirá en muñeco de nieve y no podrás controlarlo hasta que se estrelle contra una pared.

Congela al jugador por un tiempo limitado.

Las cajas azules te darán poderes generales o de ayuda y se activan con el botón B.

Deja piedras en el camino para que los demás tropiecen.

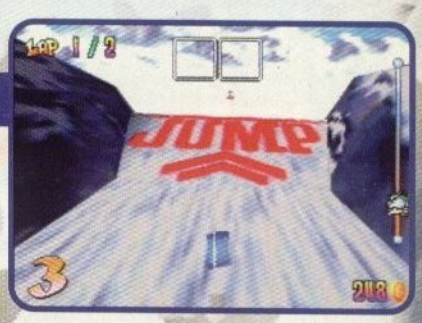
Snobow kids

Gracias al cielo, ¡un turbo!

El ratón ratero le quitará a los contrincantes las monedas y te las dará a ti. Qué buena onda ¿no?

Aguas cuando alguien traiga esta arma, ya que aplasta a todos los demás.

Esto hace que quien vaya en 1er. lugar avance más lento. Puedes hasta mandarle 2 fantasmitas para amolarlo en serio.



¿A dónde se fue?... Cuando lo utilizas, esquivas todos los poderes exceptuando al fantasmita.

Algo muy importante es que los competidores pueden usar todos estos poderes en tu contra, a diferencia de lo que pasa en Mario Kart 64, donde sólo usan algunos de ellos. También es básico mencionar que cuando alguien ataca a tu personaje, le aparecerá encima un símbolo de interrogación, en ese momento puedes evadir algunos de los ataques.

TECNICAS DE ACROBACIAS

Aparte de las monedas que encuentras en las pistas, podrás obtener dinero relizando acrobacias en los saltos.

Obviamente, entre más espectacular sea el salto, mayor será la cantidad de monedas que recibas.

La forma más fácil de realizar acrobacias es presionando cualquiera de los botones C; mientras más tiempo lo mantengas presionado, mayor será la paga.

Otro método es presionando anticipadamente el botón de salto, mueves el control análogo a una de las 8 posiciones y sueltas el botón. Esta acrobacia puede ser acompañada por otra, presionando cualquiera de los botones C.

Y por último tenemos la súper técnica, la cual consiste en mantener presionado el botón de salto anticipadamente, realizas una secuencia en el control análogo (izquierda, derecha por ejemplo) y sueltas el botón, así la recompensa será mayor. Obviamente esto requiere de mucha práctica y que tu salto sea muy alto para que no te accidentes, pero es por la que obtienes más dinero.

TECNICAS DE VUELTA

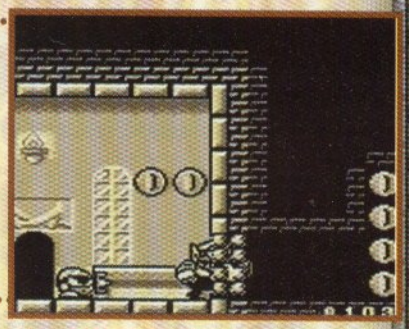
El control análogo está súper para este juego, sin embargo, algunas curvas están muy cerradas, por lo que deberás ponerlo un poco en diagonal para hacer el desplazamiento más cerrado.

Aparte de las competencias, podrás entrar en otros modos de juego como TIME ATTACK y SKILLS. Bien, finalmente podemos decir que este es un buen juego, los gráficos son muy buenos, así como el número de pistas y opciones, tomando en cuenta que sólo tiene 64 Megabits.

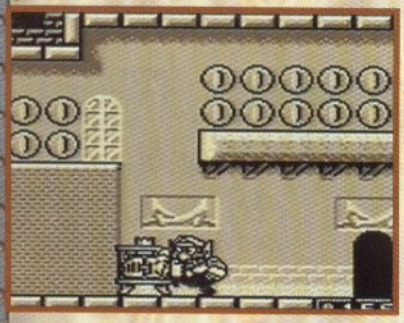
GAME VISTAZO A WARIOLAND II

Este es un título con el que te sientes entre las nubes y es que todo comienza cuando de entre las nubes, aparece la isla donde se desarrolla el juego, pero antes recordemos que éste es la secuela de la primera versión para el Game Boy, pero también hubo una para el Virtual Boy (que por cierto está bastante bien), pero esta nueva versión cuenta con mucho más cosas que lo hacen atractivo para los fanáticos de los juegos tipo Mario, por otro lado si eres un afortunado en contar con Super Game Boy, luce mucho en la televisión, además de que cuenta con varios tipos de marcos especiales, muy adecuados a las escenas.

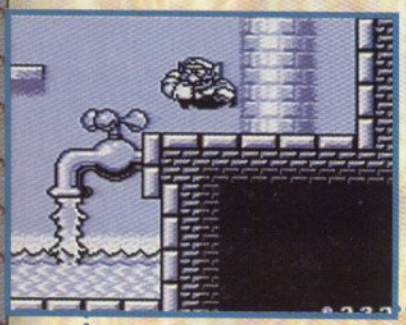
En la primera escena todo comienza con un robo al avaro de Wario, mientras éste duerme y así empieza tu aventura, en esta escena te das cuenta de que todo el juego cuenta con un sinnúmero de pasajes secretos u ocultos, donde necesitas hacerle caso a tu sexto sentido de videojugador y si sospechas algo, será mejor que lo pruebes o de lo contrario te puedes perder de unas buenas monedas.

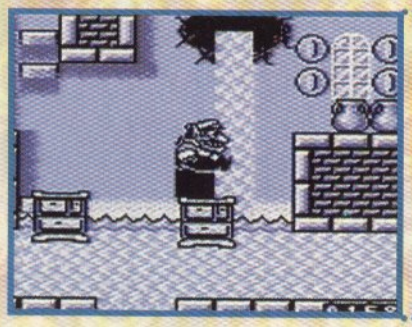


Pero Wario también cuenta con ciertos objetos que puede empujar para alcanzar lugares más altos.



Al eliminar al molesto reloj la escena está terminada, pero te aseguro que regresarás y mejor continúa leyendo porque falta bastante por platicarte.

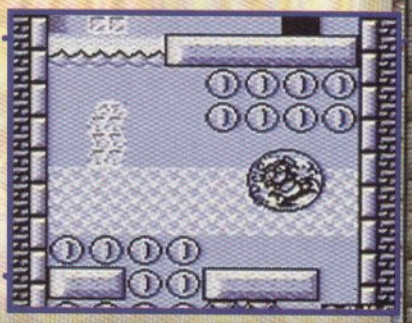




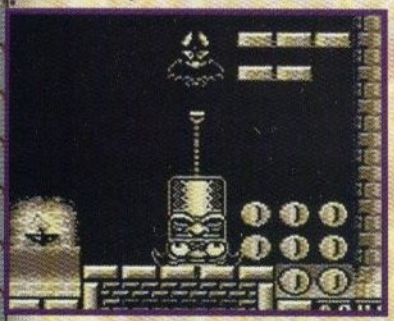
Hay elementos que flotan y los utilizas para continuar el camino y aquí vemos cómo Wario hace uso de estos muebles para pasar del otro lado, pero no creas que Wario no puede nadar, lo que pasa es que hay zonas como ésta, donde las corrientes no te permiten avanzar por el agua.

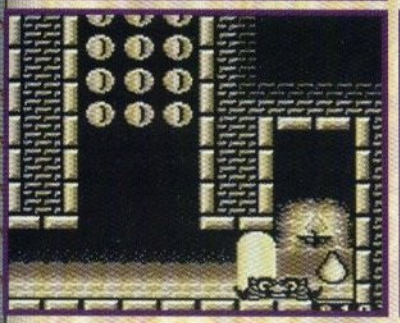
En esta escena el objetivo es llegar hasta la llave para cerrarla, lo logras golpeándola.

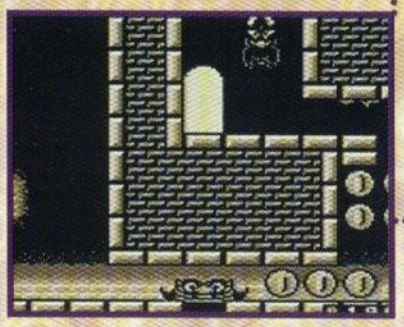
Hay cosas que a primera vista parecen perjudiciales, pero más adelante te das cuenta que son indispensables, como esta burbuja que necesitas dejarte encerrar en ella para poder pasar la zona de la corriente.



Como te darás cuenta, Wario sufre una plana transformación, la cual es contrarrestada con una gota de agua que seguramente encuentras cerca de donde te aplastan, ya sabes no pueden faltar las goteras, pero tampoco los murciélagos que normalmente te agarran para elevarte, quitarte monedas y te dan una restiradita si vas aplastado, esto de estar así tiene algunas ventajas como la de caer lentamente como si fueras una hoja y además entras por huecos que normalmente no puedes, también evitas caer en hoyos como el que se ve en la foto, gracias a que aplastado, eres más ancho.

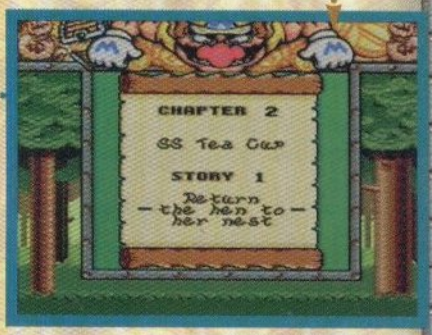




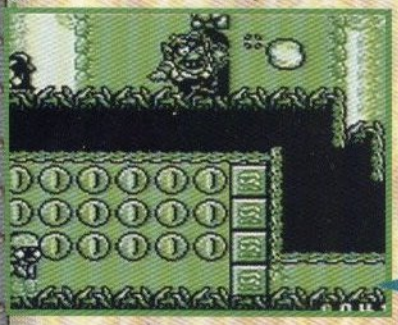


Aquí te enfrentas al primero de varios jefes y tienes que evitar que te muerda o de lo contrario te traga y sales disparado muy desagradablemente (a la tamagochi) y tendrás que dar la vuelta para entrar de nuevo a donde está el jefe. Con esta mecánica, no puedes cometer un error, porque el jefe lo aprovecha para lanzarte lejos de él, tienes que avanzar por la escena para entrar otra vez con él. Por cierto aquí es la segunda escena donde se divide el camino.

Aquí todo comienza con un display donde Wario se da cuenta del robo y va tras los ladrones.

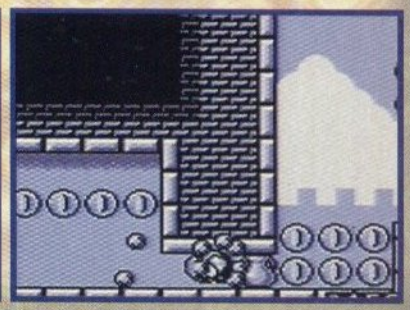


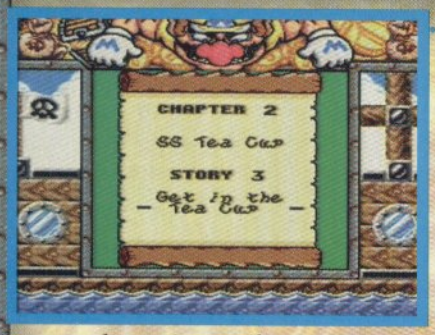
Hay zonas donde no tienes que irte con la finta, como aquí donde no vas a encontrar la forma de entrar por el lado derecho ya que ahí sólo es la salida, por cierto ves a Wario un poco mareado por el enemigo que está a un lado, en ese estado se tambalea y no puedes controlarlo bien, además de que con el botón B puedes lanzar unos eructos mortales para quien lo toque y sólo cayendo en el agua se normaliza la situación.



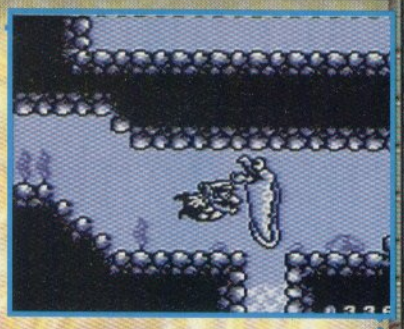
Lo que tienes que hacer en esta escena es recuperar a la gallina, para después llevarla a su nido, pero antes debes limpiar el camino para facilitar las cosas, ya que si sueltas a la gallina se escapa.

Hay varios movimientos que puedes hacer para poder resolver algunos problemas que se te presentan, por ejemplo, aquí donde hay un hueco que está obstruído por unas vasijas, sólo puedes pasar agachado y no puedes golpear mientras estás en esta posición, necesitas deslizarte desde la superficie en diagonal para rodar y así eliminar todo a tu paso, con la posibilidad de pasar por los pasajes pequeños.



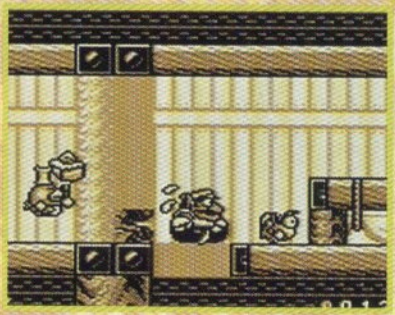


En esta escena tienes que hacer uso de las gaviotas para llegar a ciertos lugares, pero el problema es el peso de Wario, por lo cual la gaviotas sólo te sostienen un instante y tú necesitas saltar rápido para llegar a la orilla.

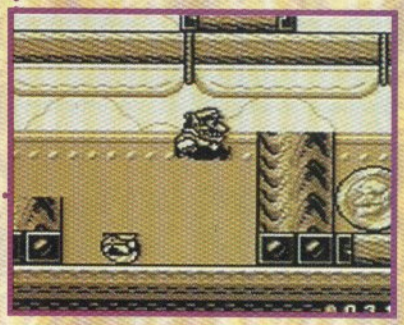


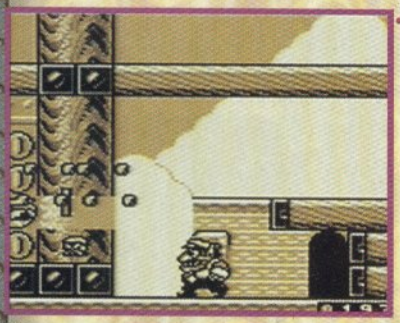
Normalmente tienes que cuidar que no te atrapen estos enemigos porque te arrastran hacia la corriente y te regresan (pero no siempre es así), ya que si no encuentras algo puede ser que estos enemigos te ayuden.

Aquí nuestro personaje Wario que ya está bastante gordo, prueba lo dulce de estos enemigos que te la lanzan pasteles y obviamente engordas y hasta sudas, pero sólo así rompes ciertos bloques y puedes encontrar lugares secretos o simplemente seguir avanzando por la escena, el efecto te dura sólo un momento pero necesitas estar en movimiento para quitarte lo obeso.



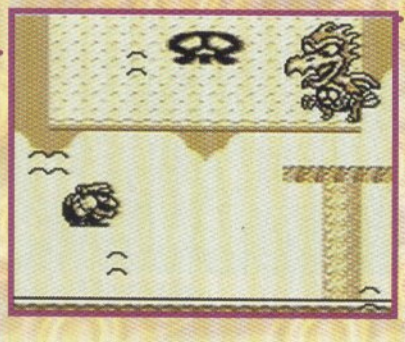
Hay ocasiones que tus enemigos pueden ser muy útililes para alcanzar lugares altos, como en este caso, donde te tienes que traer uno de ellos, para después utilizarlos como trampolín y alcanzar las monedas.



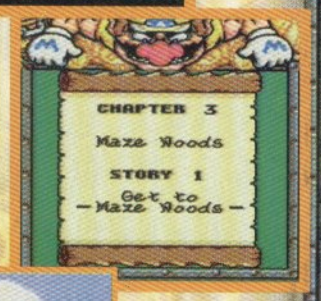


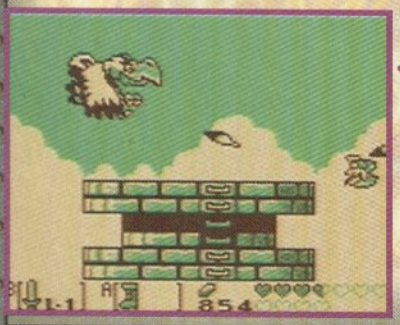
En el transcurso del juego hay varias partes donde sólo lanzando a un enemigo, puedes romper ciertos bloques, como se muestra en la foto, por lo cual no es recomendable eliminar a todos los enemigos luego, luego, primero revisa si no necesitas algún enemigo.

Aquí el jefe es una águila que con sus alas comienza a elevarte, tratando de sacarte de la escena y tú en cuanto puedas, tienes que caerle encima para dañarla hasta acabar con ella.



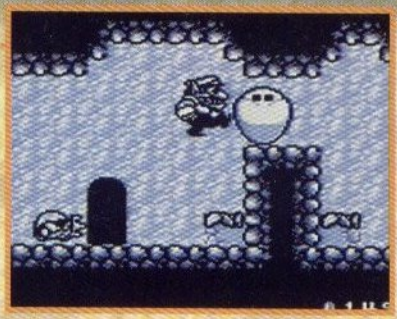
Y ahora Wario se auxilia de este búho para alcanzar lugares a los que sólo volando puedes llegar, pero te tienes que ir cuidando de los enemigos, para lo cual tú tienes el control del vuelo.





Y ya que estamos con este jefe, como que le da un aire al jefe de Legend of Zelda: Link's Awakening llamado Evil Eagle, por si no lo recuerdas aquí te ponemos una foto, ¿o tú que piensas?

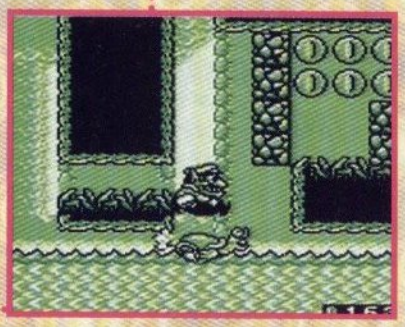
Más adelante te encuentras con unos peces muy pescadores, ya que ponen la carnada perfecta para Wario ¡claro monedas! (bueno una moneda pero es suficiente), esto de que te pesquen te puede servir para llegar a nuevos lugares.

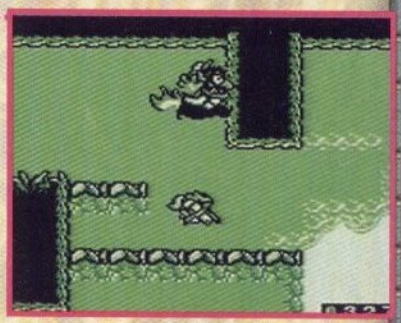


Estos enemigos no te dejan pasar y sólo eliminándolos con otro enemigo puedes avanzar.

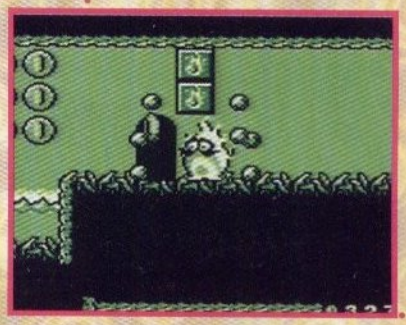
Y continúan las similitudes con otros juegos y ahora es el turno de uno muy nuevo, se trata de Yoshi's Story y ve a este enemigo, que al igual que en Wario Land 2 no te deja pasar, ha de tener trauma de poli.

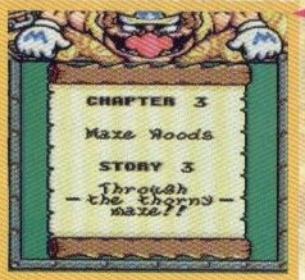
Además del búho hay otros animales de los que Wario echa mano para ayudarse, como aquí, con esta tortuga puedes avanzar sobre el agua, ya que de lo contrario la corriente se lo impedirá, sólo que tienes que ir avanzando a un ritmo constante o se te va a tortuga.



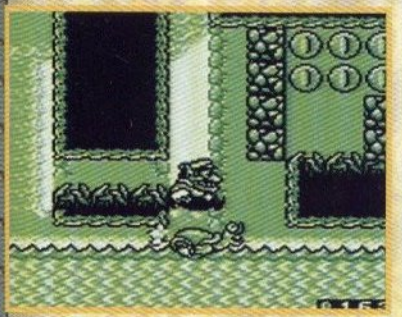


Ya en esta escena el uso de los enemigos que te queman es mucho más continuo, así que tienes que valerte de ciertas técnicas, porque cuando te queman no puedes detenerte y por lo tanto tienes que rebotar en algún lugar para evitar caer y así permanecer en el área que quieres para que cuando ya seas una llama, puedas abrir camino en los bloques especiales.



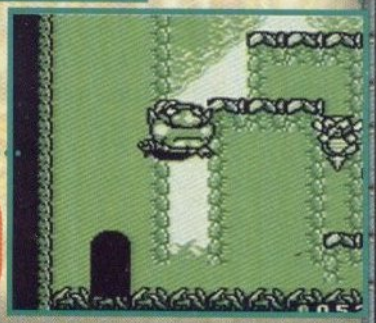


Aquí tienes varias rutas pero debes entrar girando para accesar en los huecos, necesitas saltar en el momento justo, ya que sólo así llegas a la salida de esta escena.



Una vez más tienes que ayudarte con este búho, pero el camino no es nada fácil porque hay estrellas por todos lados, además hay enemigos que se mueven de lado a lado o giran y necesitas ir esquivando todo a tu paso.

Aquí tienes que ser víctima de los piquetes de estos enemigos para que se hinche tu cabeza y puedas elevarte, así alcanzas lo que normalmente no puedes.



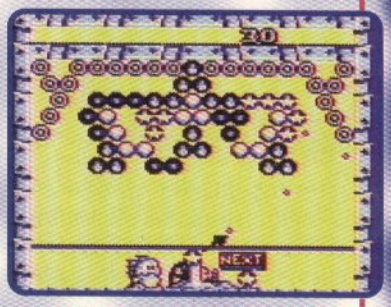
Y ya que estamos con el búho, en esta foto te recordamos uno de los mejores juegos: Super Mario 64 y es que ve la forma en la que se cuelga Mario del ave, Wario se cuelga de manera muy similar.

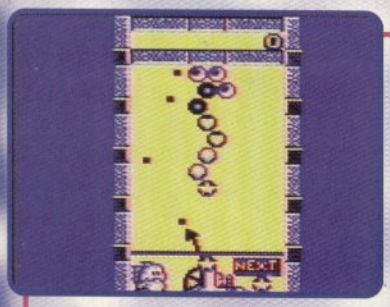
Continúa en la página 86

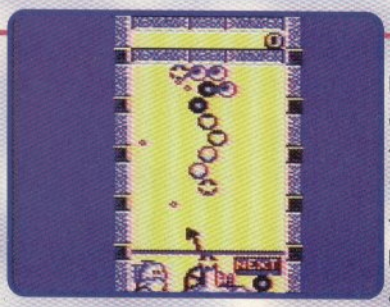
BUST-A-MOVE ARCADE 2 EDITION

Para todos los amantes de los puzzles y de la violencia, ha llegado Bust A Move 2 -Arcade Edition-. Este juego es una excelente adaptación del original de arcadia Bust A Move y se juega muy bien en el Game Boy. En esta nueva versión cuentas con más modos de juego que el primer B-A-M, sin perder la base del juego, además de que tiene muchas figuras muy diferentes, así que no te preocupes por confundir unas con otras.

Tu misión es ayudar al pequeño dragón de Bubble Bobble a ir reventando las burbujas de la pantalla, uniendo tres de la misma figura. Tienes que ir apuntando con una flecha para dirigir las burbujas. Pero esto va más allá de lo que parece, pues debes utilizar los rebotes de las burbujas en las paredes para poder alcanzar ciertas burbujas que son inaccesibles normalmente. Siguiendo esta técnica, puedes elaborar jugadas de expertos para causar más daño a tu oponente ó para destruir las burbujas e ir tirando las que estén colgadas de ellas.







COSAS QUE DEBES SABER

En la primera etapa que empieces y cada vez que continúes el juego, tu flecha tendrá una guía con la que podrás ver la trayectoria de la burbuja y cómo va a rebotar. Y no sólo eso, al apuntar una burbuja a una diferente, los puntitos son negros y al apuntarle a otra del mismo tipo, los puntitos son blancos y más pequeños.

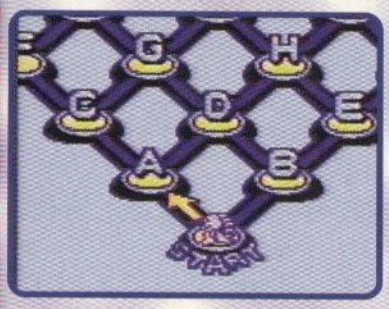
En todos los modos, después de un tiempo, te darán un conteo de 5 segundos para que dispares, si no, se soltará la burbuja automáticamente.

Según unos intervalos de tiempo, la pantalla descenderá una línea, así que debes apurarte a terminar tu puzzle.

En Bust A Move 2, tienes varios modos de juego: Game Start, Time Attack y las opciones.

GAME START

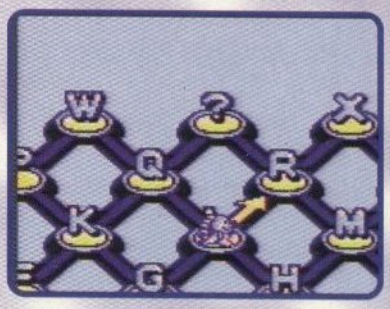
En Game Start hay dos tipos diferentes de jugar: Puzzle Game y Player vs. Computer.



PUZZLE GAME

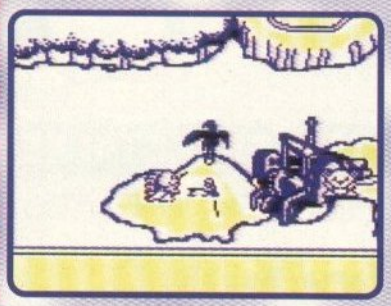
En este modo tienes entre 27 posibles etapas a elegir. Cada una de éstas contiene cinco escenas de puzzles distintos, así que no te preocupes por acabar el juego rápidamente, tienes una gran variedad de puzzles y caminos a escoger.

Las etapas se encuentran en forma de triángulo invertido y están en orden según el abecedario. Por cierto, entre la W y la X hay un signo de interrogación, extraño ¿verdad?

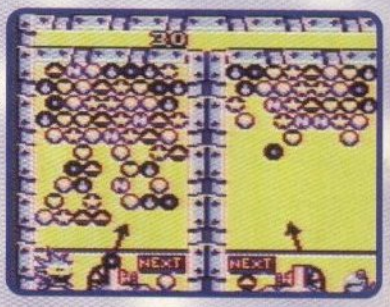


PLAYER VS COMPUTER

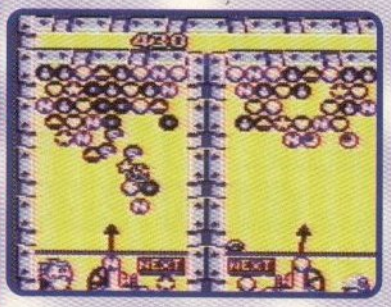
¡Empieza la violencia! ¡Cuando juegas contra la computadora, descubres lo violento que puede llegar a ser Bust A Move!

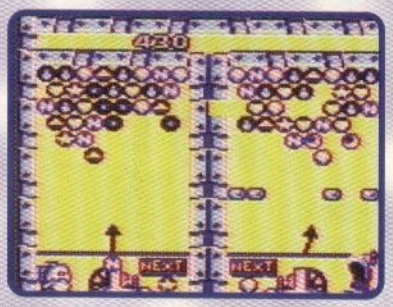


Dentro de este modo, puedes seleccionar tres niveles de dificultad. En Practice, debes pasar tres escenas con la guía activada, es recomendable que antes de empezar a jugar en Vs. practiques en este nivel. En Normal y Hard, doce enemigos tratarán de detenerte antes de que llegues con un viejo enemigo de Bubble Bobble.



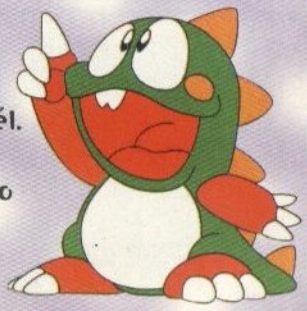
Cuando te enfrentas a los enemigos en este modo, debes ser más que rápido, pues el enemigo te mandará los ya clásicos castigos, así que debes de mandarle castigos antes a él, aquí es donde se pone agresivo el juego, pues llegas a aventar el control cuando ya tienes una jugada especial y te manda una bola de burbujas el contrario [Lo decimos por experiencia].





Lo que debes hacer para enviar burbujas de castigo al contrario es desaparecer una línea de burbujas que tengan colgadas más burbujas, al tronar la línea, las burbujas que caigan, se le pasarán al monstruo.

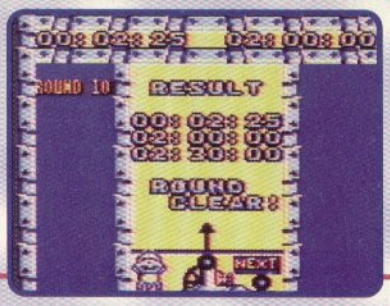
Trata de poner la mayor cantidad de burbujas debajo de una línea para mejores resultados, pero no abuses o le ayudarás a él. Domina esta jugada pues te salva la vida muchas veces. Recuerda que en este modo no es tan importante ganar, sino hacer que el otro pierda.



TIME ATTACK

En Time Attack, tienes que pasar 50 escenas de puzzles. Pero al empezar, sólo puedes seleccionar las primeras diez, al ir avanzando te irás abriendo paso para seguir adelante.

En esta opción, puedes continuar las veces que quieras. El chiste aquí, es ir rompiendo los récords de cada escena acabando con todas las burbujas de la pantalla.



OPTIONS

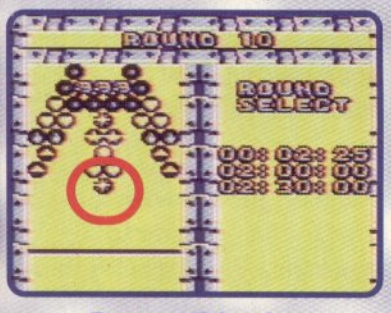
En las opciones, puedes cambiar varios aspectos del juego. Game Level: En esta opción, puedes seleccionar el nivel de dificultad de todos los modos de juego, [además puedes cambiar el nivel de dificultad dentro de cada uno de los modos de juego]. Puedes elegir entre Fácil, Normal y Difícil. Credits: Aquí puedes determinar el número de continues para acabar con el juego. Tienes 3, 6 y 9 continues, lo bueno de este detalle es que no importa la dificultad ó el modo de juego que escojas, puedes elegir el mismo número de continues para todos los modos. Music Test: En esta opción puedes escuchar las músicas de fondo del juego, sólo selecciona una y oprime Start para escucharla. SFX Test: Aquí escuchas los efectos de sonido que se usan en el juego.

BURBUJAS ESPECIALES

Además de las burbujas normales, existen unas que son especiales, algunas te las encontrarás en los puzzles y otras te las darán para que las dipares, ¡así que úsalas sabiamente! [No todas salen en todos los modos].

Star Bubble:

Esta burbuja destruye a todas las del mismo tipo de la primera que toque.

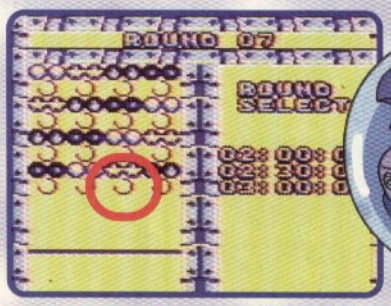


Metal Bubble:

Esta burbuja destruye a todas las que encuentre a su paso.

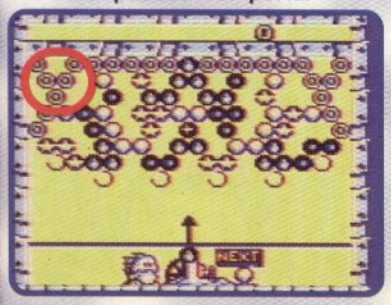
Jama Bubble:

No puedes romper esta burbuja, la única manera de deshacerte de ella, es tirando la línea que la esté sosteniendo.



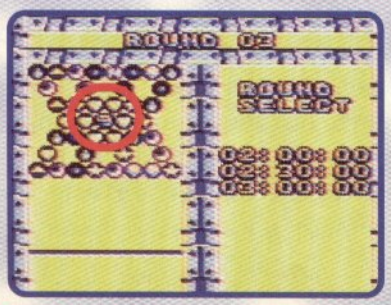
Jama Block:

Esta burbuja es un bloque pegajoso, así que las burbujas se adhieren a ella. No puedes romperla.



Invader:

Esta molesta burbuja es igual a la Jama Bubble, líbrate de ella tirándola de una línea.



CHEAT CODE

Al terminar en la opción de Puzzle Game, te dan un código para tener acceso a otras escenas de puzzles, intrúdcelo en la pantalla del título:

A ↑
B ↓

PAGINA 64

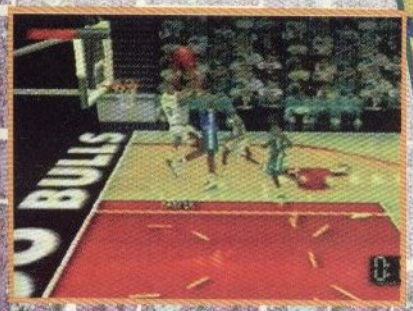
Recientemente Nintendo anunció la fecha de lanzamiento de algunos títulos para el N64 para esta primera mitad del 98. Obviamente sólo cubre hasta el próximo Mayo / Junio que es cuando se darán a conocer los lanzamientos más fuertes para finales del 98 en el E3.

De estos juegos veremos un poco en esta sección a manera de previo, pues es obvio que cada uno de estos títulos darán mucho más de qué hablar en su momento. Por ahora nos enfocaremos un poco en la línea de "Nintendo Sports", pues vienen unos que son interesantes.

NBA COURTSIDE

Este mes tenemos un análisis a fondo de un excelente juego de Basketball para el N64 (NBA in the Zone 98, de Konami), pero próximamente Nintendo lanzará su propia versión del llamado "deporte ráfaga" para el N64. NBA Courtside es el nombre del juego de Nintendo y en verdad que es difícil hacer un comparativo entre los 2, pues ambos son excelentes, tienen la licencia de la NBA y traen a los jugadores originales de cada equipo.

A primera vista, la acción de NBA Courtside es más rápida en su desarrollo que como lo es en el título de Konami. Otro aspecto en el que también sobresale es en lo gráfico, pues los personajes se ven un poco más definidos en sus movimientos y los escenarios se ven más "vivos" que en NBA in the Zone 98. Otra cosa que nos gustó de la versión preliminar es que hay mucho "juego de cámara" sin necesidad de modificarlo en las opciones.



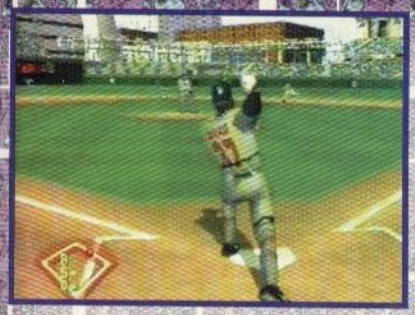
Es decir, cuando te preparas a lanzar un pase, la toma de la cámara se abre para que tengas una mayor oportunidad de ver a quién es al que le vas a lanzar el balón o también la toma se cerrará al momento de hacer un movimiento espectacular, como un "Dunk".

Algo que desafortunadamente no pudimos checar son las opciones. Como todo buen juego de deportes de Konami, NBA in the Zone está lleno de estas para editar, intercambiar y elegir modos de juego, sin embargo, no debemos esperar algo menos para NBA Courtside que lo que haya logrado Konami.

Seguramente muchos tendrán la duda de cuál de los 2 juegos es mejor. Francamente es una decisión muy difícil, ya que ambos son extraordinarios. La cuestión es que NBA in the Zone 98 ya tiene poco más de un mes en el mercado y éste saldrá a finales de Abril, por lo que mucha gente seguro ya adquirió el de Konami.

Para una mejor decisión, conoce estos 2 títulos, pues no nos atrevemos a recomendar uno en particular.

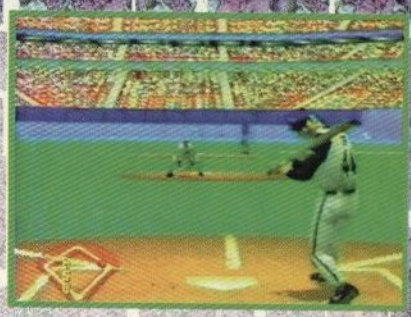
Tal y como lo pudimos haber imaginado, si Cruis'n USA llegó al N64, ¿Por qué no iba a hacerlo Cruis'n World? Bien, pues para el próximo mes de Junio veremos en las pantallas de nuestros hogares la adaptación de este nuevo título de Arcade para el N64. Es muy probable que algunos lectores no lo conozcan a fondo, ya que no fue tan popular como el primero en los locales de Arcade en nuestro país, pero eso más bien lo podemos achacar a un problema de distribución y precio del juego y no a que el título sea malo. A grandes rasgos, podemos decir que sigue la mecánica básica de Cruis'n USA, pues tú eliges tu coche y con él tienes que competir a lo largo de diferentes circuitos, pero ahora y por el nombre, nos podemos dar cuenta con facilidad que los recorridos no se limitan a los EU, sino a todo el mundo, así entonces veremos pistas de Rusia, Japón, China, Egipto, EU y México por mencionar sólo algunas de ellas (en total son 14 pistas a través de 12 diferentes países). Una de las tantas novedades que tiene, es que ahora se ha incrementado el número de coches que puedes escoger, pues ahora son 12 desde el principio, más los reglamentarios coches escondidos y los vehículos que puedas crear en la opción de "custome". Otra de las cuestiones nuevas en este título es la forma en la que se juega. Antes, en Cruis'n USA simplemente acelerabas y te dedicabas a tratar de pasar a los demás para llegar en primer lugar y pasar a la siguiente fase, pero ahora, además de eso puedes hacer jugadas de fantasía con tu coche, como ejemplo te diremos que hay momentos en los que, dependiendo la forma en la que aceleres, tu vehículo se parará solamente en sus 2 llantas traseras para ganar más velocidad y también puedes aprovechar este momento para pasar sobre algún otro coche y usarlo como rampa. Los modos de juego son muy parecidos a los de la primera versión. Podrás jugar tú solo o con un amigo (en pantalla dividida), ya sea eligiendo el recorrido completo o solamente corriendo en alguna de las pistas abiertas a tu elección. Tus récords y avances los podrás guardar en el Controller Pak y el juego es compatible a su vez, con el Rumble Pak. Las vistas en las que podrás ver la acción son exactamente las mismas que en Cruis'n USA (lejos del coche, cerca de él y dentro). Básicamente 2 problemas afectan esta versión y son que la velocidad del "Frame Rate" (o la velocidad a la que son desplegados los gráficos) no es muy buena y el tan mencionado "Pop-up" o la aparición de gráficos a gran distancia de la nada. En la versión preliminar que pudimos checar (por ahí del mes de Febrero) observamos que el primer problema había sido resuelto, viéndose los gráficos de mejor forma, sin embargo pudimos ver que el Pop-up aún no había sido mejorada en su totalidad. Nosostros esperamos que trabajen mucho en eso, ya que este es un título muy entretenido y no nos gustaría ver este problema, siendo que muchas compañías en su primer juego lo resolvieron satisfactoriamente (como Boss Studio con Top Gear Rally o Titus con Aumomobili Lamborghini).



Después de algún (más bien bastante) tiempo de retraso, por fin podremos disfrutar el próximo mes del juego de Ken Griffey Jr. para el N64.

Hace ya algunos meses fuimos a Seattle a jugar una versión que prácticamente terminada de este juego y nos pareció que ya estaba listo, pero después oímos que sería retasado y no supimos exactamente qué es lo que lo había ocasionado. Ahora que pudimos ver la nueva versión, pudimos darnos cuenta que lo que le agregaron fueron más cuestiones de "Gameplay" o lo que es lo mismo, la movilidad del juego. Bueno, pero eso no fue todo, también hubo algún refinamiento en lo que a gráficos se refiere y eso se nota más en lo que es fuentes de luz y algunos elementos extras.

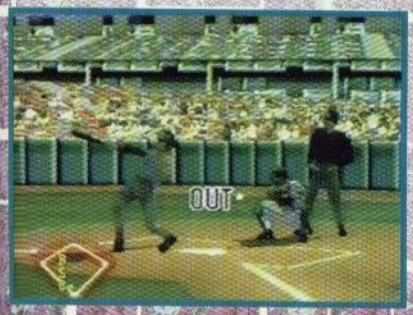
Ken Griffey Jr. Mayor League Baseball es un súper juego de baseball que tiene una movilidad excelente, los gráficos de los personajes y estadios son hasta cierto punto un poco simples, pero cumplen con su cometido y no están por abajo de los estándares del N64, así que esto no es algo por lo que tengas que preocuparte. Los movimientos de los jugadores están muy bien capturados y de hecho, tal como se comentó hace tiempo, hasta Ken Griffey participó en el Motion Capture.

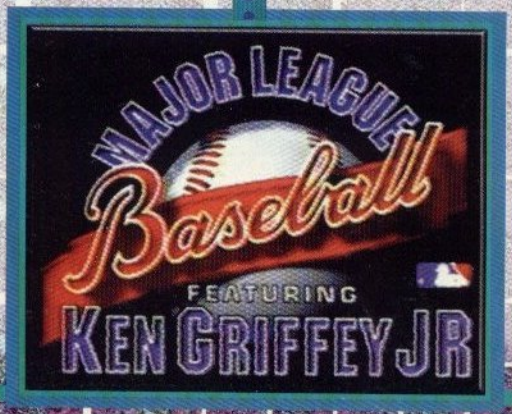


Sobre este punto podemos mencionar que algo muy padre es que cada jugador tiene un "estilo definido" para batear, pitchear o moverse según sea la posición en la que está jugando. Otra de las características gráficas del juego que llamó nuestra atención es que hay un excelente manejo de las "vistas o cámaras", algunas veces esto te lleva a pensar que lo que estás haciendo es mirar un partido de Baseball en la tele en lugar de estar jugando.

Como este título tiene la licencia de la MLB y la MLBPA, aquí veremos a todos los equipos reales de la Major League Baseball, así como a sus jugadores y sus estadísticas. Algo muy importante, es que también están todos los estadios representados con sus medidas y características reales.

Este título es bastante sencillo para aprender a jugarlo y es hasta menos complejo que muchos otros de este deporte que aparecieron para el SNES. Todo esto es muy importante, pues entre más sencillo sea el modo de juego, más se disfruta del título en sí. En fin, para el N64 es muy común encontrar juegos de ciertas categorías deportivas, pero una que se había descuidado totalmente era la del Baseball y una buena noticia es que ese enorme hueco pronto se cubrirá con un juego de mucha calidad.





Juegos de la línea "Player's Choice"

Acerca del N64, aquí hay una muy buena noticia para los que recientemente acaban de adquirir su sistema, pues Nintendo ha decidido ampliar su serie de "Player's Choice" para esta plataforma con la introducción de 6 juegos. Estos títulos son Star Wars: Shadows of the Empire, Mario Kart 64, Wave Race 64, Star Fox 64, Cruis'n USA y Super Mario 64. Los cuales se pueden considerar como relanzamientos, ya que su edición normal se encontraba agotada y es que se han vendido más de un millón de copias de cada uno (francamente de algunos de ellos suena difícil de creer, pero así es). Pero bueno, lo mejor no es que ya estén de nueva cuenta a la venta, sino que tienen ahora un precio mucho más accesible, por lo que ahorrarás mucho si es que quieres adquirir alguno de ellos.

Otro reto como el de este mes ¿Que tiene de raro esta foto?

Realmente es una muy buena idea que si no tienes alguno de estos títulos, aproveches esta oprtunidad para adquirir uno o más. Por ejemplo, nosotros aquí en la redacción podemos jugar todos los títulos nuevos que aparecen para los formatos de Nintendo, pero a los que les seguimos dedicando mucho tiempo por el simple placer de jugarlos son Wave Race 64, Star Fox 64 y nuestro súper favorito: Mario Kart 64.

Otra cosa que vale la pena recalcar sobre estos juegos (para evitar algún problema), es que la primera edición de Star Fox 64 traía de regalo el "Rumble Pak", pero la edición de Player's Choice viene solamente el cartucho.

Juegos de la línea "Player's Choice"

En los últimos meses hemos hablado mucho sobre el gran juego de aventuras que será Zelda 64, pero no hay que olvidar que también Konami está preparando un juego que estamos seguros será de los mejores que se están haciendo en estos momentos para el N64. Obviamente nos estamos refiriendo a Castlevania 3D (nombre provisional).

Hace ya algunos números, hablamos un poco de este título y de más o menos cómo se iba a desarrollar, pero afortunadamente para todos los que somos aficionados a esta sensacional serie de juegos, Konami tanto en Japón como en América, ha mostrado algunas imágenes de cómo va el desarrollo y por como se ve, es muy fácil adivinar que todo marcha sobre ruedas.

En las imágenes que se distribuyeron por diversos medios, se puede observar que será una aventura en 3D siguiendo los nuevos estándares del N64, que es avanzar por mundos virtuales, luchar contra enemigos y seguramente buscar cosas escondidas. Básicamente el juego se desarrolla en las múltiples partes que componen el legendario castillo Castlevania, en el que aparece su propietario, el conde Drácula. Esta vez tú comandas un equipo de personas que van a luchar contra este singular personaje, cada uno de ellos tiene distintas armas, formas de ataque y a su vez características que los hacen muy diferentes uno de otro.

En las fotos que tenemos adornando este artículo se puede observar que muchas de las escenas que hemos visto en otros juegos de Castlevania han sido llevadas a la 3D sin ningún problema, desde el mismísimo castillo del Conde, hasta el Reloj. Como podrás darte cuenta, tanto el personaje, como los enemigos, que se han programado hasta el momento están muy bien definidos y animados.

Hay que recordar que esta serie, por todos los formatos de Nintendo que ha pasado (NES, GB y SNES), siempre han sido unos geniales juegos en 2D, pero ... ¿Cómo le vendrá el tratamiento en 3D a este juego que siempre estuvo por arriba de los estándares en gráficos bidimensionales? Estamos seguros que lo que ha significado esta serie para sus anteriores plataformas, lo será también para ésta, pues Konami ha demostrado con los títulos que ha lanzado para el N64, que han aprovechado la capacidad de este sistema (simplemente hay que recordar los geniales títulos como ISSS 64, NBA in the Zone 98 y Mystical Ninja 64).

Este juego se espera para la segunda mitad de este año (más o menos a finales del 98). Nosotros sufriremos mucho en lo que llega, pero al menos sabemos que el tiempo de espera valdrá la pena si el producto es de calidad, cosa que seguramente así será.

Fighters Destiny

Seguramente se estarán preguntando: ¿Otro juego de peleas poligonal? ¿Sólo tíralo 2 veces y ganarás? Pues no. Este título aunque es de peleas, rompe con muchos de los esquemas establecidos. La verdad es que hicieron un buen trabajo con él; las gráficas a pesar de que no están extremadamente detalladas, el movimiento es muy natural, los poderes tienen efectos muy vistosos y los combos una técnica diferente. En definitiva una muy buena opción para quienes gustan de este género. Pero, vamos a lo interesante.

Cada peleador tiene sus propios poderes, combos y súper movimientos (obviamente), lo importante es que realmente tienes que aprender a jugar con cada uno de ellos para poder derrotarlos y conocer sus combos y ataques para contraatacar con mayor eficacia. Todos cuentan con movimientos como Knock Outs, Counters y Specials (así como los agarres y contra-agarres) que deberás masterizar. Lo bueno es que cada jugador tiene su lista de movimientos detallados dentro del juego, así ahorraremos espacio al no mencionarlos aquí.

Fighters Destiny tiene una buena cantidad de opciones que le dan más vida, que la que puede tener un juego de peleas clásico. Hay que mencionar que necesitas de un Controller Pak con al menos 2 páginas libres para poder sacarle el máximo provecho a tu cartucho. Aunque hay algunas opciones y secretos (como los personajes ocultos) que se quedan guardados en la memoria interna.

VS COM

En esta opción puedes luchar contra cada uno de los peleadores para al final obtener un movimiento extra (en la selección de peleador podrás diferenciarlos gracias a que les pone una estrella). No todos los personajes obtienen una técnica especial al terminar el juego en este modo, sin embargo sí los puedes seleccionar.

VS BATTLE

La opción más vieja y efectiva de cualquier juego de peleas, ya que enfrentar al CPU no es lo mismo que enfrentar a alguien más. Lo bueno es que puedes guardar a tus peleadores en el Controller Pak, enfrentarlos contra los del otro jugador y así obtener nuevas habilidades.

RECORD ATTACK

Aquí tenemos 3 juegos extras que son: Sobrevivencia, donde con un solo punto le ganas a cada peleador; Rapidez, para que veas qué tan veloz eres y Rodeo, aguantando a Ushi (la vaca pateadora) el mayor el tiempo que puedas dentro del ring.

MASTER CHALLENGE

Prepárate para enfrentar al Maestro, aprender nuevas técnicas combos y poderes. En este modo enfrentas al Maestro y a un rival de nombre Joker. Aquí eliges a tu personaje de una forma no muy exacta. Cada que te enfrentes al Maestro y lo derrotes, aprenderás una nueva técnica. El Jocker es un elemento negativo en este modo de juego, ya que es el rival más difícil y tienes que ganarle para seguir avanzando. Si él te derrota saldrás de este modo de juego. Si el Maestro te vence no aprenderás ese poder, sin embargo, cuado terminas con los 8 Maestros, ya no tendrás que enfrentar a los Joker. Cada que adquieras un nuevo poder tendrás la posibilidad de guardar a tu personaje en el Controller Pak para después llevarlo y jugar en otro cartucho. En total son 8 movimientos nuevos que puedes aprender en este modo de juego.

TRAINING

Practica contra Robert tus combos, contraataques, especiales, llaves y contrallaves seleccionando la posición que quieres que Robert adopte, por ejemplo si quieres aprender cómo marcar los contraataques, dile que se la pase golpeando, o si deseas practicar los especiales, sólo indícaselo.

En las opciones podrás cambiar varias reglas del juego como los puntos, dimensiones del ring o cosas más sencillas como el audio. Ya te comentamos que el juego es diferente, pero ¿en qué? Bien, en primera le propinas a tu contrincante una golpiza, pero si no lo tiras cuando está en condición PIYORI (mareado) podrá recuperarse para continuar en la batalla. La condición Piyori es cuando le restas toda la energía al contrincante, él no puede ejecutar movimientos en este momento, pero sí los puede esquivar. Otro punto importante es que si aplicas una llave y la completas, obtendrás los puntos correspondientes del round. Si se termina el tiempo, ganará quien haya conectado más golpes, mas no quien tenga mayor energía. Cuando el oponente se encuentra en Piyori, podrás realizar un ataque especial para obtener más puntos. La última es muy obvia, ya que consiste en sacar al oponente del ring. Aparte de esto el control es diferente, ya que cuentas con Ataque Alto, Ataque Bajo, Defensa y Hirari (con el cual podrás esquivar golpes, dar pequeños saltos hacia adelante o atrás, así como girar en 3D).

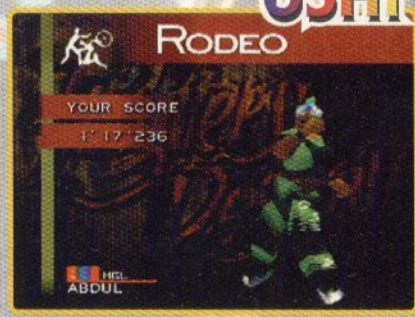
¿Personajes secretos? ¿Cómo se obtienen? Checa los siguientes tips para sacar a los 5 personajes especiales. Una vez que lo logres, estos caracteres se quedarán grabados en la memoria del cartucho (sí, esto ya lo habíamos dicho pero es importante mencionarlo otra vez, por si te saltaste esa parte)

MASTER

Cuando completas con un peleador el Reto Maestro, podrás jugar con él.

USHI

Para jugar con la súper vaca, deberás aguantar más de un minuto en Récord de Ataque en la opción de Rodeo, sin embargo, antes deberás de obtener todos los movimientos extras de 3 personajes en Reto Maestro.



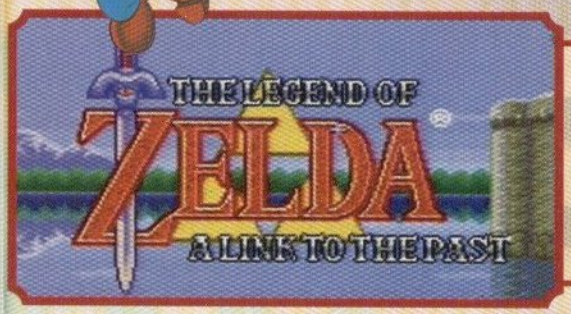
JOKER

Para obtener este peleador sí es todo un reto, ya que debes completar más de 100 peleas en Récord de Ataque en la opción de Sobrevivencia, lo cual no es nada fácil.

ROBERT

Cuando eliminas a los 4 oponentes en Récord de Ataque en la opción de Rapidez en menos de un minuto, podrás pelear con él.

MARIADOS



Nos han llegado algunas dudas acerca de Zelda: A Link to the Past, por lo cual te preparamos algunos tips que ligamos de una vez, para dar los tipos estrategia y así contestar varias de las preguntas que nos mandan y de paso ayudar a los que apenas se compraron el juego, ya ves que hace poco fue relanzado como Players Choice.

¿Los Pendientes?

Lo primero que debes hacer antes de ir por los pendientes, es ir a The Lost Woods y con tu espada descubrir entre estos arbustos un hoyo por donde te dejas caer para tomar una pieza de corazón.

Después ve a Kakariko Village y déjate caer en el hoyo como se ve en la foto, para llegar a esta cueva donde abres un cofre que contiene bombas, utiliza una para romper el muro de arriba y así entrar al cuarto donde hay otra pieza de corazón.

Ahora busca en esta misma zona el hongo que vas a utilizar más tarde.

Después en una de las casas (entrando por arriba), encontrarás en un cofre un Magic Bottle, que usarás posteriormente.

Ahora ve con este hombre y cómprale otra Magic Bottle más.

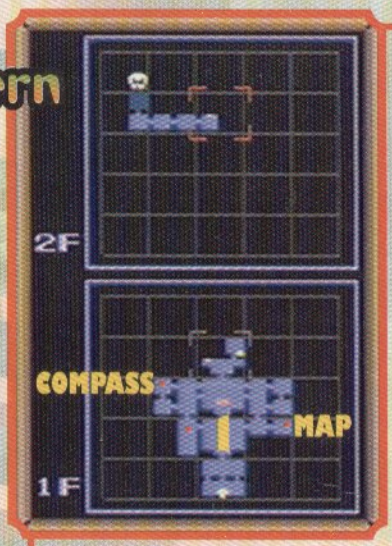
Y ya que estás por aquí, entra a este refugio y utiliza una bomba en el muro de arriba, ya que adentro encontrarás una pieza más de corazón.

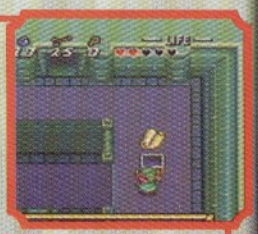
A las afueras del pueblo entra a esta casa, coloca una bomba en el muro para pasar del otro lado y después salir rápido; aquí necesitas llegar hasta donde está la pieza de corazón en menos de 15 segundos con la cual ya completas un contenedor extra.

Recuerdas que tienes un Hongo, pues ahora necesitas dárselo a la bruja que está afuera de la Magic Shop, para poco después regresar y dentro de la casa te darán Magic Power.

The Earstern Palace

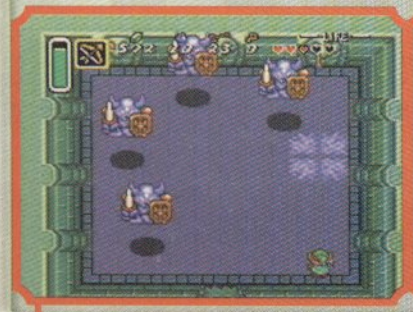
Ahora sí, vamos por el primer pendiente.





Lo primero es ir por el Map y el Compass, después déjate caer en este hoyo para llegar a un cuarto donde puedes atrapar dos hadas e introducirlas en los Magic Bottle para que sean tu reserva de energía.

Después ve por The Big Key, en este cuarto es donde tienes que eliminar a todos los enemigos para activar el switch que aparece el cofre donde está la llave.Con esta llave ya puedes tomar el Arco que está en el cofre gigante que se encuentra en el mismo cuarto donde te dejaste caer por las hadas.

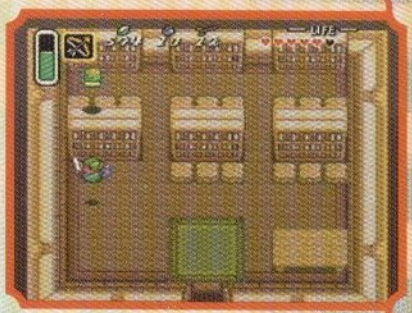


Y ya con este equipo ve por el jefe Armos Knights, ataca con flechas hasta eliminar a cada uno de los enemigos y como premio obtendrás un contenedor extra de corazón y el primero de los pendientes.

Ya que tienes el Pendant of Courage regresa con Sahasrahla para que te dé las Pegasus Shoes y puedas correr.

Ahora que andas por el centro del mapa, pasa a The Great Swamp y entra a este lugar donde tienes que jalar el Switch de la derecha para liberar el agua y así al salir, puedas tomar la pieza de corazón que estaba en el agua.

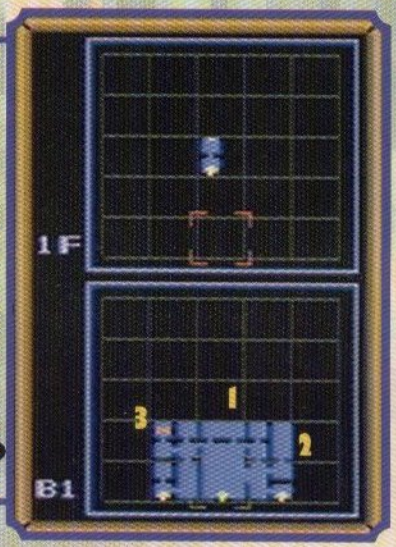
Con las Pegasus Shoes ya puedes ir a The House of Books y utiliza las botas para estrellarte en el librero donde está The Book of Mudora y provocar que caiga, para que puedas tomarlo.



Ya que entres en The Desert of Mistery, ve hacia esta cueva y dentro pon una bomba como se ve en la foto, para abrir el camino hacia un cuarto donde hay un cofre con una pieza de corazón más.

Lo primero que debes hacer para entrar al palacio es utilizar The Book of Mudora para leer la inscripción en este lugar y así abrirte paso al palacio.

The Desert Palace



Ya dentro, ve por el mapa que aparece al activar el Switch del suelo, después ve por la llave que está en el cuarto de a lado, enseguida puedes ir por el Compass y de ahí mismo sube por la Big Key, ahora sí, ve del otro lado del palacio para abrir el cofre que contiene el Power Glove.

Hagamos un paréntesis para salir del palacio por el lado izquierdo, avanzar hacia abajo y encontrar un pieza de corazón más.

Regresemos al palacio pero ahora entra por la cueva que está rodeada de rocas que ya puedes levantar gracias al Power Glove.

Aquí necesitas usar la lámpara para enceder las cuatro antorchas, el muro se mueva y descubra la entrada hacia el jefe Lanmolas.

Con este jefe sólo tienes que mantenerte en constante movimiento y acumular poder para girar con tu espada en cuanto salga de la arena, aquí debes tener cuidado de colocarte totalmente horizontal o vertical al lugar. Después de eliminarlos obtienes un contenedor de energía extra y además el 2do. pendiente.

Después de pasar el The Desert Palace, avanza por toda la orilla de abajo del mapa hasta llegar a Lake Hylia y llegar a esta cueva donde puedes poner una bomba a un lado y abrir el camino hacia el cuarto donde está el Ice Rod, enseguida entra en la cueva de la derecha y coloca una bomba donde termina el camino, así abres paso a un cuarto donde hay dos hadas y además con los Pegasus Shoes, estréllate en la estatua para que aparezca una abeja, que puedes atrapar con la red y guardarla en un Magic Bottle para después usarla como chalán y elimine algunos enemigos.

Bueno, pues es hora de ir hacia donde está la Magic Shop y ahora que ya puedes cargar cosas pesadas, puedes abrirte paso hacia las cascadas, justo en la esquina noreste encontrarás a Zora, quien te cambia las útiles Flippers por la miserable cantidad de 500 Rupees.

Donde está Zora, baja hasta caer por la cascada y antes de bajar por la otra, da vuelta a la izquierda para hallar una pieza de corazón extra y así completar un contenedor de energía.

Y justo al salir de la zona de las cascadas, entra en ésta que oculta una cueva donde hay un estanque muy especial, ya que si arrojas tu boomerang y escudo, te los mejorará una hada.

Aquí podemos hacer un pequeño paréntesis para recordarte que justo a un lado del santuario, se encuentra este lugar, donde utilizando las botas puedes romper la roca y así descubrir la entrada a un lugar secreto, donde hay una pieza de corazón más.

Si pasas por el santuario, puedes quitar las rocas enfrente de esta tumba y empujarla para caer otra vez en los pasillos por donde al principio del juego escapaste hacia el santuario, sólo que ahora ya tienes bombas, utilízalas para entrar a este cuarto donde encontrarás varios premios como 300 rupees.

En el camino hacia Death Mountain encontrarás a este viejo, quien a la salida te da el Magic Mirror.

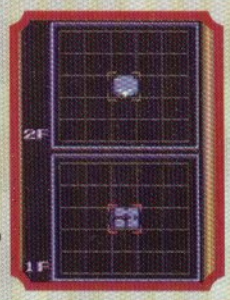
Ahora déjate caer por donde indica la foto, para llegar junto a esta cueva

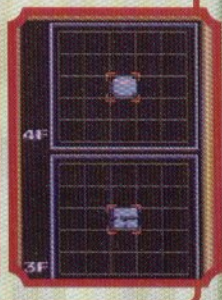
donde se encuentra una pieza de corazón más.

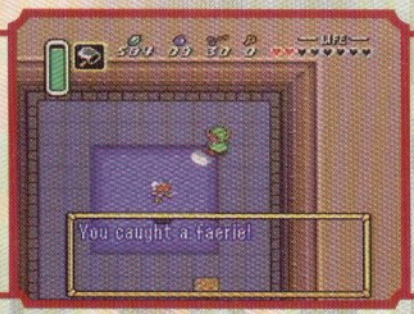
Ahora ve al warp que te trasporta al Dark World y colócate donde se ve la primer foto, después utiliza el espejo para regresar al Light World y así ya estás junto a otra pieza más de corazón, además de que ya puedes pasar hacia Mountain Tower.

Mountain Tower

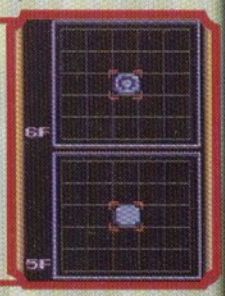
Aquí te será muy útil auxiliarte del boomerang para activar los switches. Entrando al frente, está el mapa, después abajo a la izquierda baja al primer piso por una llave normal, con esta llave sube de nuevo al segundo piso y utilízala en la puerta que está en el segundo piso arriba a la izquierda, para bajar al primer piso donde está The Big Key, pero para que aparezca el cofre, necesitas encender las cuatro antorchas, el Compass se encuentra en el centro del cuarto piso.







Si quieres recargar tu energía, déjate caer por este hoyo para aparecer en un misterioso cuarto donde hay dos hadas.



Ahora de regreso en el quinto piso, toca una de las estrellas para cambiar los hoyos de lugar y déjate caer por donde se ve en la foto, para llegar enfrente al cofre que contiene la Moon Pearl con la que puedes mantener tu forma humana en el Dark World.

Ya en el sexto piso te enfrentas con Moldorm, al él lo atacas en la cola pero cuidándote de que no te empuje hacia la orilla donde caes al quinto piso y tienes que comenzar de nuevo, al vencerlo obtienes un contenedor de energía extra y el tercer pendiente.

Como te puedes dar cuenta, retomamos esta sección para contestar tus dudas y este artículo más bien parece un Nintensivo (¡qué tiempos aquéllos!) pero parcial, porque tratamos de reunir varias preguntas de nuestros lectores para después contestarlas y en esta sección respondimos a: Andrea Lizbeth Rodríguez Arellano, Luis Alberto Rodríguez Arellano, Emmanuel Gutiérrez Sánchez, Oscar Zuno Sahagún, MEGA VITE V. y José Luis Nájera Morales.

SI AÚN NO LO TIENES...

APROVECHA Y ADQUIERE TU

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

CON SU NUEVO LOOK

BÚSCALO EN SUPER PAQUETE

2 CONTROLES Y 2 CARTUCHOS

Debido a la gran respuesta de la promoción MAGGIE TE INVITA A COMER, el nombre del ganador será publicado el próximo número.

Franquicias: Taller de Luigi	Insurgentes	Tepeyac
535-2090	687-7359	759-0111

BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.

www.nintendo.com.mx

continuación de la pág. 23

PAGINA 4

NIVEL 1

Desde el inicio del nivel, ve todo hacia la izquierda y métete por la entrada que se ve en la foto. Así llegas a una choza que te dará 5 monedas y un corazón de poder. Al tomar las monedas sale el 5o. melón.

Sal de la zona anterior por el camino de abajo, elimina a los Shy-Guy que se encuentran abajo y continúa descendiendo. Al llegar a las 4 rocas azules, destrúyelas e introdúcete al tubo. Al salir del otro lado, vuela al techo de la choza y corre hacia la derecha para que llegues a otro tubo que te lleva al primer corazón. Vuelve a la choza anterior y podrás comer otros 5 melones. Regresa por el tubo de la derecha.

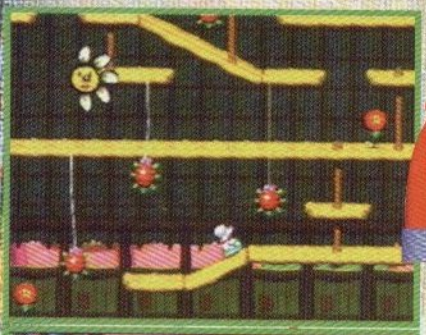
Al regresar de la choza, camina todo hacia la derecha y encontrarás la entrada a otra choza que también tiene 5 melones [el 5o. sale al tomar las monedas].

Vuelve a la parte principal del nivel por la salida de arriba, destruye la roca azul de la izquierda y elimina al sujeto que está arriba de ella. Ahora usa la flor que te convierte en huevo para subir y alcanzar el 2o. corazón.

Regresa al inicio del nivel y de ahí ve todo hacia la derecha. Encontrarás otra choza azul con 5 melones y también aquí el 5o. sale al tomar las monedas.

Aquí también hay melones. Ten cuidado con los Chomp-Chomp.

Al salir de la choza anterior, camina hacia la izquierda usando el camino que va hacia arriba y llegarás a otras 2 flores. Usa la de la izquierda para subir, tomar el corazón y luego para llegar a la plataforma de arriba



Finalmente, corre hacia la izquierda y hacia arriba para entrar en otro tubo y llegar a la última cabaña (aquí la música cambia). Llega hasta la parte de arriba donde podrás activar un switch que saca los 5 melones faltantes.

Tendrás que esquivar a las "arañas" lo mejor que puedas.

NIVEL 2

El primero de los 3 corazones es muy fácil de conseguir, ya que sólo tienes que destruir al signo de interrogación que se encuentra flotando dentro de una burbuja a la derecha del primer bloque verde, que te da huevos para aventar.

Este tipo de "alimento" [muy probablemente chatarra], no le gusta a Yoshi.

Justo debajo de la segunda cosa rara que le hace daño a Yoshi [ver foto anterior] hay 3 monedas, tómalas y aparecerá un melón.

A la derecha de donde se encuentra volando la primera abeja del nivel, hay 3 cajas con signo de interrogación. Cáele encima a la de enmedio y luego junta las otras 2 para obtener 3 melones.

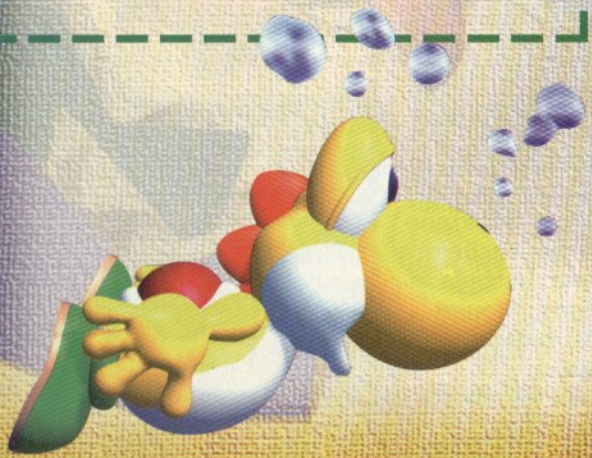
Si nadas por la zona que se localiza debajo del 2o. bloque verde, podrás encontrar el 2o. corazón.

En la 3a. plataforma a la derecha del 2o. warp, hay

un switch rojo que aparece monedas y un melón. Búscalas debajo del agua.

En la siguiente sección vas a estar en aprietos, ya que las aguas son dominadas por un grupo de peces muy especiales. Evita lo más posible entrar alguna o caminar cerca de ella.

Junto al bloque verde, arriba hay una caja azul. Empújala para que caiga al nivel inferior y luego júntala con la otra caja que está aquí abajo. ¡Ten cuidado con el pez!



Entra en el tubo que está bajo el agua, adelante de la 3a. caja azul. Aquí está el bonus más difícil de todo el juego, ya que tienes que usar las rocas amarillas como escalones para llegar a la meta.

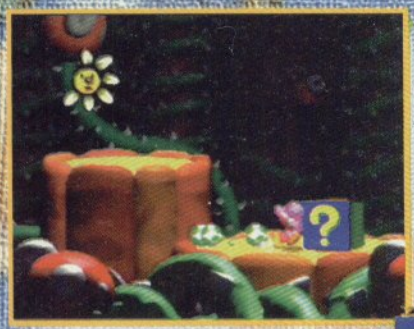
Cuando llegues a la zona del 2o. pez azul, empuja la caja de ese mismo color hacia la derecha y cuando veas unas uvas, sube en ellas para alcanzar el último corazón. Continúa empujando la caja y cuando llegues a donde está la 2a. caja, júntalas.

NIVEL 3

Desde el principio te enfrentarás a unas plantas carnívoras muy especiales, ya que su saliva provoca que se encoja la materia orgánica.

Usa las plataformas azules del principio para alcanzar el primer warp.

A las plantas carnívoras que salen de repente, elimínalas de un disparo.

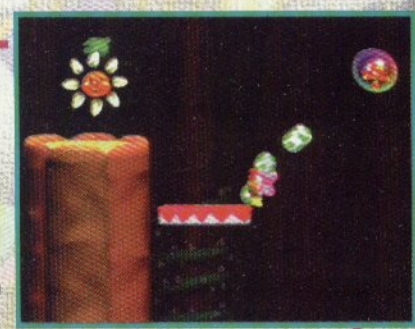


Cuando te encuentres con la 1a. caja azul, empújala hacia la derecha [ten cuidado de no caer cuando estás en la posición de la primera foto] y elimina a las 2 plantas que te saldrán en el trayecto [usa la caja para subir]. Al final del camino encontrarás la 2a. caja que te sirve para juntar ambas.

Cuando llegues al bloque verde que está hasta a la derecha, comienza a subir usando las plataformas de la izquierda. Al llegar hasta arriba, elimina la planta voladora y usando la plataforma, sácale todas las monedas al bloque café para obtener un melón. Esta tarea es muy difícil.

En la 2a. sección usa las 3 plataformas azules de la derecha para llegar al tronco que esconde más plataformas. Usalas para alcanzar el corazón 1.

Después de este bloque, a la derecha y arriba, hay unas plataformas rojas. Cuando llegues a la parte más alta, encontrarás el 2o. corazón dentro de una burbuja. Después de tomarlo, vuela hacia la izquierda siguiendo el camino de monedas y encontrarás una vasija.



En la 3a. sección, al final del camino donde se encuentra la 2a. bola de madera, usa tu lengua para alcanzar un signo de admiración. Así evitas a 2 molestas plantas y puedes cargar municiones.

Al final de esta sección, no te avientes por las 3 monedas que están a la derecha de la vasija. Usa un huevo para tomarlas.

Después del bonus de las cajas, entre la 2a. y 3a. rueda de madera, está el 3er. corazón. Vence a la planta y arroja un huevo para tomarlo.

NIVEL 4

A estos sujetos no te los comas. Tírales un huevo y luego come la pluma.

En la segunda sección [la primera sólo tiene una vasija], llega con las cosas esas que parecen esponjas marinas, las de color rojo y cáele encima a una. Con esto haces que baje y así puedas tomar el 1er. corazón.

A la derecha de donde estaba el primer corazón y abajo, verás un bloque verde y otro tipo raro de color rojo. Usalo para bajar, luego sigue el camino de monedas que está abajo. Así llegarás a una vasija que te lleva a un bonus y a la meta 3. Antes de activar el bonus, te recomendamos que estudies el camino y cuando ya estés compitiendo en el bonus y pases el 4o. pilar, te salgas del agua y utilices el 5o. pilar para llegar al 6o. y de ahí saltes hacia la derecha para ahorrar tiempo [nadar

A la derecha del tipo rojo que está cerca de la salida del bonus, hay otro tipo azul. Sube en él y deja que te eleve. Ahora brinca, vuela hacia la izquierda y un melón aparecerá.

Al salir del bonus anterior, ve hacia la derecha y cuando encuentres 2 esponjas rojas, usa un huevo para romper la burbuja que encierra al switch rojo. Al activarlo, aparecerán 3 melones abajo de donde te encuentras. Cae de sentón sobre alguno de los 2 tipos rojos [de preferencia el de la derecha] y cómete los melones.

Cuando lleques al sitio donde está el warp No. 2, sube a la esponja roja de la derecha y desde ahí vuela hacia la izquierda. Ahora puedes usar al tipo rojo para tomar el 2o. corazón.

En la 3a. sección avanza hasta donde se encuentra el 2o. bote de madera y antes de subir a él, colócate en el sitio indicado en la 1a. foto y dispara hacia la izquierda para que el huevo rebote y le dé a la burbuja que te da el 3er. corazón.

FIESTAVENTURAS

Nintendo

¡Un cumpleaños diferente!

FIESTA TORNEO

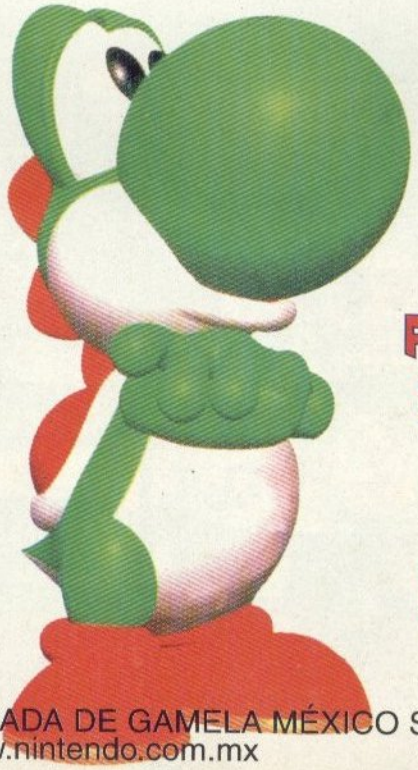
- Expertos videojugadores
- Videojuegos
- Premios

Nintendo SPORTS

- Actividades físicas

MUNDO Nintendo

- Escenografías Armables



- KIOS TEMAS CON ANIMADORES
- JUEGOS
- PASTELES
- PIÑATAS
- NINTENDOMENUS
- REGALO ESPECIAL PARA EL FESTEJADO
- Y MUCHO MÁS

Pregunta por las nuevas actividades

FORMA Y VIVE TU PROPIA

FIESTAVENTURA

INFORMES Y VENTAS

566-36-26

BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.
www.nintendo.com.mx

Probablemente los Tips de Bomberman 64, publicados en enero y febrero, te sirvieron para encontrar las 100 primeras tarjetas; si es así, es muy seguro que ya hayas descubierto la última escena y también es posible que estés atorado, pues está muy difícil, así que esperamos que este S.O.S. te sea de gran utilidad.

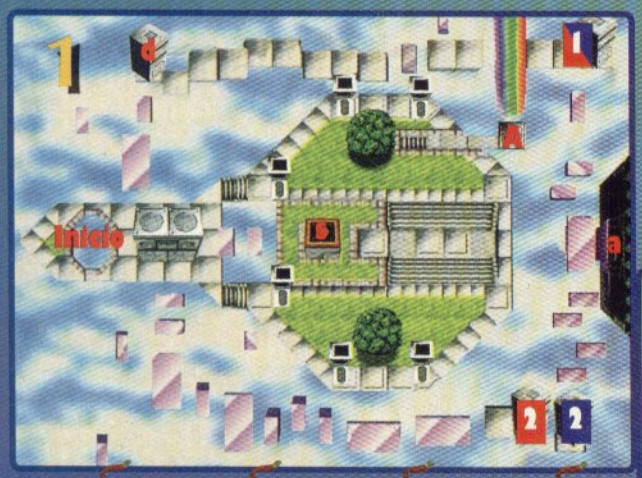
Rainbow Palace

Este mundo no es muy diferente a los demás en cuestión de Stages, pues de igual forma cuenta con cuatro y como te podrás imaginar, los Stages nones los terminas usando la estrategia y los pares derrotando al jefe. Antes de empezar recuerda que, en cada Stage debes encontrar cinco tarjetas doradas y en los nones, las últimas dos las consigues al derrotar a 30 enemigos y terminando la escena antes del tiempo predeterminado.

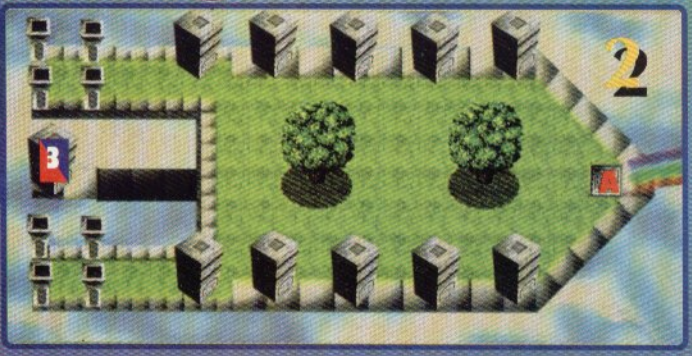
Stage 1

Bien, este Stage cuenta con dos mapas, el 1 y el 2 (parece chiste, pero créenos que así es).

Lo primero y más importante que debes hacer es activar el switch que está en el mapa 1 en el punto marcado con una **-s-**. Para poder hacerlo, ve al mapa 2 entrando por el punto **A**, ahí toma un detonador y llena el ítem Bomb (si es que estás en Normal Mode, pues en Hard el detonador está en el punto **-d-**).



En el Stage 1-3, la tercera tarjeta dorada cambia de lugar en Hard, pero no es muy difícil encontrarla.



Regresa al mapa 1. Colócate cerca del punto **-a-** y acomoda bombas de tal forma que puedas llegar saltando al punto **-s-**.

En el punto **3** del mapa 2 podrás encontrar una tarjeta dorada. Como es la más fácil de obtener, te recomendamos tomarla antes de activar el switch.

Ahora viene lo difícil. Después activar el switch, desde la plataforma en donde está, lanza bombas del lado del arcoiris de tal manera que alcances las plataformas que están flotando (esto tampoco es chiste) y ya que estés ahí, avanza con ayuda de bombas hasta alcanzar el punto **1**, donde está la primera tarjeta dorada.

Después (si sobreviviste), ve a la plataforma donde está el swtich y desde ahí, coloca las bombas de tal manera que puedas llegar hasta la punta del pilar que está

al principio de la escena. Desde ese lugar tendrás que ir brincando por las plataformas moradas hasta llegar al punto **2**, pues ahí está la segunda tarjeta.

Como seguramente ya te convertiste en todo un experto rifándote la vida, ya no hace falta explicarte cómo tienes que llegar al punto **-a-** para terminar la escena.

Stage 2

Para derrotar al Spellmaker, tendrás que hacer explotar las bombas en su sombra.

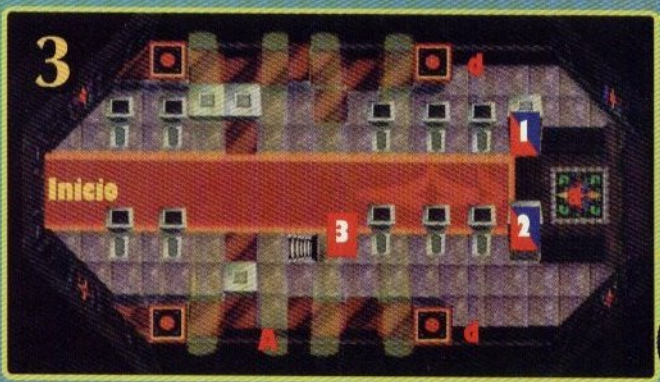
Una tarjeta la obtienes al destruir su capa. Si no tienes detonador, la forma más segura de dañarlo es haciendo explotar las bombas cuando asoma la cabeza por el piso. Tú puedes hacer que se "sumerja" en el piso si le lanzas una súper-bomba al cuerpo.

Si utilizas la misma técnica, destruirás su máscara y así obtendrás otra tarjeta dorada.

Cuando la sombra trate de agarrarte, explótale una bomba para obtener otra tarjeta. Para saber cuándo te va hacer este ataque, pon mucha atención en el naipe que saca y así podrás anticipar éste y otros ataques.

Si te fijaste bien, al principio te dieron una tarjeta dorada; bien, si consigues conservarla hasta que hayas derrotado al Spellmaker, no tendrás problemas, pero si te la roba ya no la podrás recuperar. La tarjeta te la roba cuando te hace el ataque de lanzar ítems. Lo que no debes hacer es, ni darle la espalda, ni acercarte mucho (si quieres, puedes tomar los ítems después de que se haya ido la máscara), sólo así podrás obtener las cuatro tarjetas y la quinta, desde luego, es por tiempo.

Stage 3

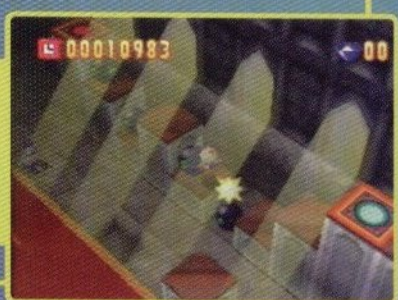


Este Stage también es muy pequeño, pero su dificultad es lo que lo compensa. En el primer mapa no tendrás ningún problema para encontrar las tres tarjetas doradas, las cuales están en los puntos **1**, **2** y **3**, además de que es fácil encontrar el detonador (punto **-d-**).

Lo que sí te va a costar trabajo, es activar los cuatro switches que están en cada esquina del mapa 3. Para poder alcanzar estos switches, necesitarás el detonador. Primero activa los que están del lado de la pared de la entrada **B**. Pon un par de bombas en la escalera para que así alcances la plataforma.

Ahora coloca súper-bombas sobre las demás plataformas, para que llegues brincando hasta el switch.

Usando la misma técnica, llega al switch que está en el otro extremo.

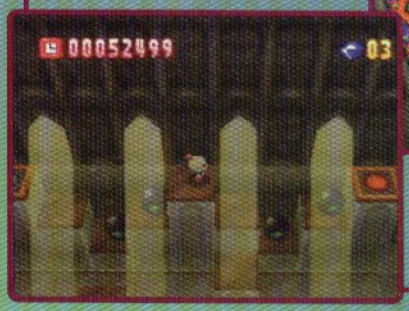


Para alcanzar los switches de enfrente, no debiste... bueno, ya ni modo. No debes destruir los pilares que están justo a un lado del switch que está pegado a la pared, para usarlos de escalón. Desde la plataforma de enmedio, acomoda las bombas de tal forma que llegues a la punta de los pilares. Ya que estés ahí, lanza una súper-bomba al hueco que está pegado a la pared, colócate en la plataforma de la derecha y detona las bombas, menos la última. Ahora lanza una súper-bomba al switch y así llegarás a éste.

Stage 4

Por fin llegaste al último Stage de este juego y será Sirius quien te dará la bienvenida en esta ocasión. El, además de poner bombas, volará disparándote con un láser y se mueve muy rápido.

Utiliza de nuevo la misma técnica para activar el último switch.

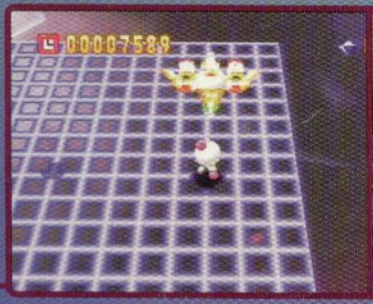


Cuando hayas activado los cuatro, dirígete a **-a-** para concluir la escena.

Tienes sólo 10,000 de tiempo para acabar con él y obtener una tarjeta dorada, sin embargo, no debes derrotarlo con explosiones sino sacarlo de la plataforma... tienes dos opciones, una es pateando una bomba y cuando esté mareado, cargarlo y arrojarlo fuera.

Si te llenas de Bomb y tomas un corazón en cualquier otro Stage, te será muy útil para poder ganar.

Otra forma es, cuando regrese a la plataforma después de haber atacado con el láser, sigue su sombra y cuando sepas en dónde va a aterrizar, has un camino de bombas para que rebote hasta quedar fuera.



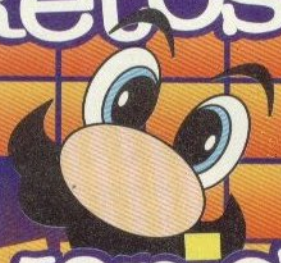
Si lo derrotaste antes del tiempo predeterminado, te darán una tarjeta y Regulus, el subjefe de White Glacier, llegará para destruir el Omni Cube y pelearás junto a él contra Sirius.

Para obtener una tarjeta, tienes que darle un súper bombazo a la cabeza de Sirius.

Otra tarjeta la obtienes cuando dañas a Sirius con la explosión de una súper-bomba.

Las últimas dos te las dan al derrotar a Sirius, una es por tiempo y la otra te la dan si Regulus no queda fuera de combate, así que tendrás que defenderlo, además de defenderte a ti mismo.

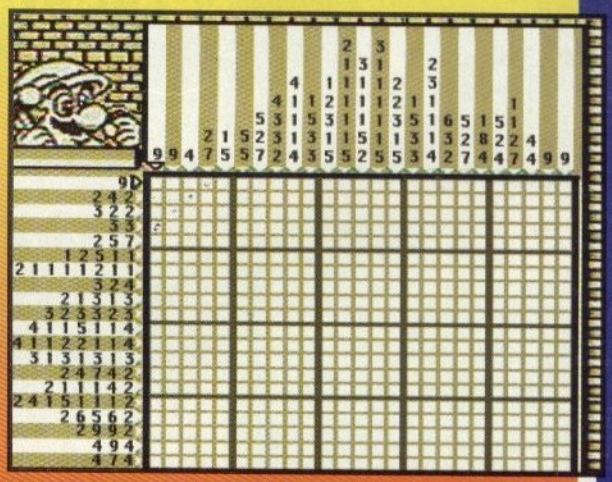
Retos



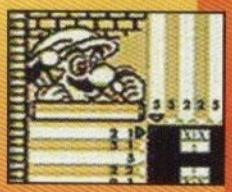
Mario's Picross

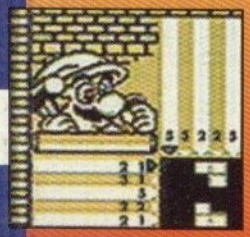
INSTRUCCIONES

Bien, como podrás ver, ahora nos estamos saliendo un poco de los estándares del cuadro de 20 x 20 que mantuvimos el año pasado. Este mes tenemos en nuestro reto a un personaje muy "carismático" que aparece en uno de los juegos que estamos viendo de la serie de "Player's Choice" para el N64.



Recuerda que los números que están en las líneas horizontales y verticales son el número de cuadros juntos que debes marcar. En este ejemplo hay 4 líneas en las que debes marcar 5 cuadros: ¡Llena esos primero y donde estés seguro que no va nada pon una X.

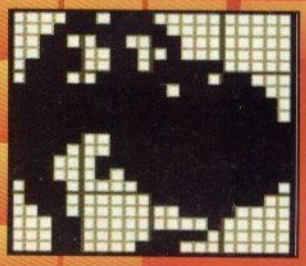




Checa la segunda línea de números horizontales (de arriba a abajo) ahí se te indica que van 3 cuadros juntos y después uno. Aquí está fácil, pues ya tienes dos cuadros marcados en esa línea así que lo único que tienes que hacer es agregarle uno más y con eso automáticamente puedes deducir la tercera y cuarta línea vertical (de izquierda a derecha).

Solución en el próximo número

Solución al reto de Marzo



LOS GRANDES

1 YOSHI'S STORY

Tal como lo han manifestado muchos de los lectores como tú, un juego no necesariamente debe de ser en 3D para ser bueno y este título viene a confirmarlo. Aunque la temática de Yoshi's Story tiene mucho de infantil, al jugarlo nos hemos encontrado con muchas escenas con retos muy difíciles. En fin, podemos decir que aunque lo termines muy rápido, necesitas ser muy bueno para conocerlo todo.

N64 / NINTENDO

2 FIGHTERS DESTINY

Uno de nuestros grandes errores fue no haber jugado más a fondo este título cuando lo vimos por primera vez en el Space World del año pasado, pues no pudimos darnos cuenta que se trata de un excelente juego de peleas, que aunque tiene muchos detalles ya conocidos dentro de este género, también tiene muchas cosas nuevas de las que hablaremos en este número.

N64 / OCEAN

3 NBA IN THE ZONE 98

Francamente pensamos que aún para Konami sería difícil sacar un juego dentro del área de deportes que superara a ISSS 64, pero afortunadamente eso no fue cierto y es que éste es bastante bueno, pues tiene muchas de las características que hicieron del ISSS 64 un gran título. Checa el análisis en este número, verás todas las cosas que tiene y estarás de acuerdo con nosotros.

N64 / KONAMI

4 FIFA: ROAD TO WORLD CUP 98

En los días en los que estábamos escribiendo esto, nuestra selección estaba catalogada como la número 4 del mundo. ¡Quién lo iba a decir! Somos una potencia mundial en este deporte y no lo sabíamos. La cuestión es que si aparece un nuevo juego con la licencia de la FIFA para el mundial, seguramente en los status, México será un rival muy poderoso a vencer. Cosas de la vida.

N64 / EA SPORTS

5 NAGANO WINTER OLYMPICS 98

Bien, las Olimpiadas de Invierno ya terminaron, pero mientras llega el 2002 podemos seguir recordando lo acontecido con este juego (aunque aquí no se accidentan de una manera tan brutal como en la realidad). ¿No te da curiosidad pensar cómo será el juego de Salt Lake City Winter Olympics 2002 y para qué plataforma? ¿Será acaso el N64 DD o un nuevo sistema?

N64 / KONAMI

6 DIDDY KONG RACING

N64 / NINTENDO

7 WARIO LAND 2

GB / NINTENDO

8 BOMBERMAN 64

N64 / NINTENDO

9 BUST-A-MOVE 2

GB / ACCLAIM

10 KIRBY'S DREAM LAND 3

SNES / NINTENDO

11 ISS SOCCER 64

N64 / KONAMI

12 TUROK

GB / ACCLAIM

13 WCW VS. NWO THE WORLD TOUR

N64 / THQ

14 ARKANOID DOH IT AGAIN

SNES / NINTENDO

15 EXTREME G

N64 / ACCLAIM

CHECA LOS 2 NUEVOS COMPAÑEROS DE TU GAME BOY

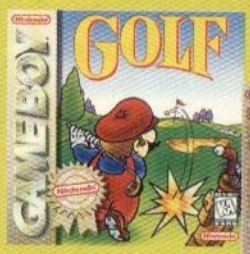
JAMES BOND 007

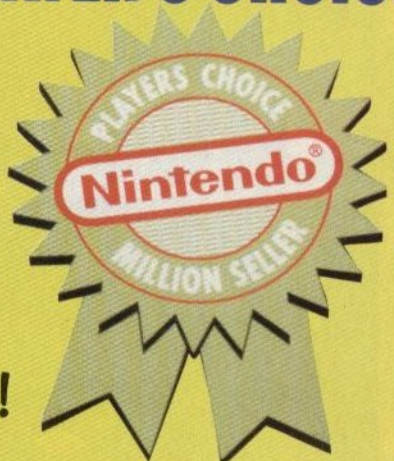
Esta es la más reciente aventura de Bond, James Bond, en donde se mezclan los acertijos y el plomo a lo largo de 11 niveles de intriga y acción intensa.
Por supuesto no faltan los consejos de M y los artefactos de Q-Branch.
¡Hasta podrás visitar un casino y jugar baccarat!

WARIOLAND II

Wario regresa más fuerte que nunca saltando, nadando, corriendo, y por supuesto sacándole provecho a los poderes de sus famosas gorras.
Lo genial de este juego es que tienes la posibilidad de seleccionar el camino que tú quieras.

Además busca los éxitos de PLAYER'S CHOICE





¡A increíbles precios!

BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.
www.nintendo.com.mx

MARIADOS

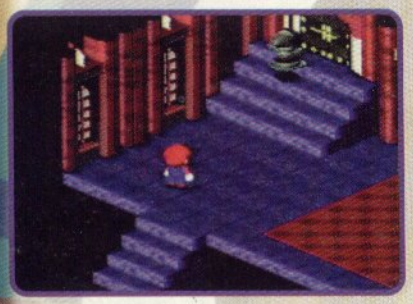
SUPER MARIO RPG

Hace ya un buen rato que no hablamos de este excelente juego del SNES, pero ya es hora de responder varias dudas que nos han enviado algunos lectores, así que saca tu cartucho del cajón para revisar los tips que te vamos a dar.

¿Cómo puedo abrir la puerta que golpea el cocinero en Marrimore, ya que he intentado mil cosas sin lograr abrirla?

Marino Antonio López Martínez

Lo que pasa es que si te fijas bien, el guardia después de intentar abrir la puerta, te pide ayuda para poder abrirla y delatarte con su amo (¡qué amable!), el chiste es que te dice que los dos corran al mismo tiempo para poder derribar la puerta.



Tienes que correr junto con él, pero mide bien el tiempo para no fallar y abrirás la puerta.

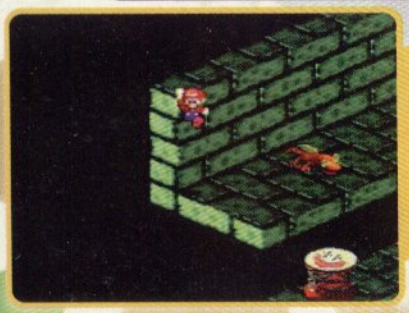
¿En dónde se localiza el "Grate Guy Casino" y dónde se encuentra la tarjeta para entrar a él?

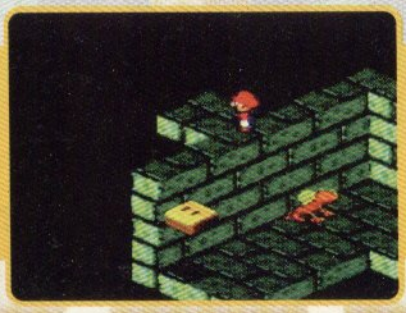
Armando Sandín García, Daniel García Peláez

Primero que nada debes haber eliminado a Booster y a sus secuaces Grate Guy y Knife Guy, ahora, regresa a la Booster Tower para que te encuentres a Knife Guy y te invite a jugar con él un juego muy tedioso, en el que debes tener buena vista y adivinar dónde quedó la bolita amarilla, si le ganas te dará premios variados, tira los que no te sirvan, pues la mayoría son mugres.

Juega con él un rato y después de diez juegos, se pondrá más difícil y si le ganas, te dará un ítem llamado Bright Card, que es la membresía del casino de su hermano.

Ahora, dirígete a Bean Valley y elimina a esta planta (debe estar crecida), entra al tubo y salta tres veces en este lugar (escucharás un sonido cada que saltes), para que aparezca un bloque y puedas alcanzar la salida que te conduce al muy bien escondido Grate Guy Casino (que por estar tan oculto no tiene clientela, ¿mal negocio no?).





Después de rescatar a la princesa y derrotar al pastel en el pueblo de Marriomore, ¿Qué tengo que hacer para abrir el camino y continuar con el juego?

Luis Alonso López Estrada

Después de vencer a este pastel que a nadie le gustaría tener en su boda, debes regresar a ver al Canciller en Mushroom Kingdom para avisarle que Peach está sana y salva y seguramente tú trataste de salir por aquí, pero la princesa te dice que deben regresar con el Canciller y ya no puedes pasar, así que sal por donde llegaste a Marrimore para que

llegues directamente al Mushroom Kingdom y después, siguiendo el curso de la historia, Peach se unirá al grupo, tienes que ir con Froguicius y podrás seguir de Marrimore a Star Hill.

¿Cómo le hago para hacer los 30 saltos consecutivos, ya que me retó un lobo en Monstro Town que los hiciera y con cuál enemigo los hago?

Christian Alain Vásquez Carrasco, Marco Antonio Dávila Real

Para vencer el reto del lobo, compra y equipa a Mario con los Jump Shoes (no son muy necesarios).

Ahora ve con algún enemigo que no se mueva mucho (como éste) y salta con el Súper Jump o el Ultra Jump (es preferible el súper pues no se mueve Mario), pero debes ser muy preciso para rebotar bien en el enemigo, aprieta el botón justo antes de tocarlo y sigue saltando. Es muy importante que tomes en cuenta que puedes apretar A, B, X, Y, para seguir saltando de manera eficiente, altérnalos para mejores resultados y si te marean las vueltas, quítale los Jump Shoes. El premio que te da el pariente lejano de Sabrewulf es un anillo. ¿Que para qué sirve? Sigue estos consejos y lo sabrás.

¿En dónde encuentro "Yo'ster Isle", pues por más que la busco no la encuentro"?

R. Demetrio Sandoval Ruiz

Para llegar a Yo'ster Isle debes llegar a Pipe Vault y entrar en este tubo, ahora sólo pasa la etapa y saldrás directamente a la isla de Yoshi.

¿Me podrían ayudar con las puertas que están dentro de Bowser's Keep, ya que no puedo resolver los acertijos?

Francisco Javier Zamarripa Zamora

Existen tres clases de puertas: Hay dos donde sólo tienes que derrotar cierto número de enemigos para pasarlas, lo cual es muy sencillo.

Otras dos puertas contienen rutas llenas de acción, donde también tendrás que pelear si no tienes cuidado. Y las últimas dos son las más difíciles pero también son las más divertidas, pues debes resolver ciertas cuestiones y problemas. En estas puertas es donde te vamos a echar la mano. Aquí tienes todas las respuestas a las preguntas que te hace el Dr. Topper para que puedas avanzar sin problemas:

What words does Shy Away use when he sings?
La dee dah~
What does Belome really like to turn people into?
Scarecrows
Yaridovich is what?
a boss
Whats the chefs name at Marrymore?
Torte
Who is the famous sculptor in Nimbus Land?
Garro
The boy getting his picture taken at Marrymore cant wait til which season?
Skiing
In the Moleville blues, its said that the moles are covered in what?
Soil
What does the Red Essence do?
Gives you strength.
What is the fourth selection on the Menu screen?
Equip
Whats the name of the boss at the Sunken Ship?
Johnny

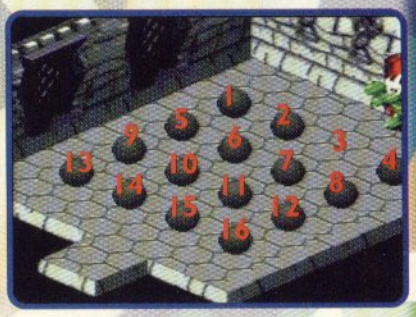
What did Carroboscis turn into?
a carrot
Who helped you up the cliff at Lands End?
Sky Troopas
How many underlings does Croco have?
3
Whats the full name of the boss at the Sunken Ship?
Jonathan Jones
Who is the ultimate enemy in this adventure?
Smithy
What color is the end of Dodos beak?
Red
What color are the curtains in Marios house?
Blue
Where was the third Star Piece found?
Moleville
Which monster does not appear in Booster Tower?
Terrapin
Where is the first Star Piece found?
Mushroom Kingdom

How long have the couple inside the chapel been waiting for their wedding?
30 minutes
Who is the leader of The Axem Rangers?
Red
The man getting his picture taken at Marrymore hates what?
Getting his picture taken
How much...does a female beetle cost?
1 coin
What do Culex, Jinx, and Goomba have in common?
They live in Monstro Town
Who is the famous composer at Tadpole Pond?
Toadofsky
What was Toadstool doing when she was kidnapped by Bowser?
She was looking at flowers
Johnny loves WHICH beverage?
Currant juice
What was Mallow asked to get for Frogfucius?
Cricket Pie

What technique does Bowser learn at Level 15?
Crusher
What does Birdo come out of?
An Eggshell
How many legs does Wiggler have?
6
Whats the first monster you see in the Pipe Vault?
Sparky
What is Rainis husbands name?
Raz
Mite is Dynas...What?
Little brother
What is Hinopio in charge of at the middle counter?
Inn
The boy at the inn in the Mushroom Kingdom was playing with...What?
Game Boy
Whats the name of Jaggers sensei? ***Jinx***
What is the password for the sunken ship?
Pearls
Booster is what generation?
7th

Para que ya no te truenes la cabeza tratando de resolver los puzzles de los switches y las bolas, aquí están los métodos a seguir:

Antes que nada, debes tomar en cuenta que vamos a numerar las posiciones en los 2 puzzles, las posiciones son las mismas para ambos.



Ahora sí, empezamos con los switches. Aprieta el botón de cada posición según esta secuencia: 7, 10, 6, 11, 1, 16, 4, 13, 3, 8, 9, 14 Si los marcas correctamente, resolverás este puzzle.

Para las bolas, ten en cuenta que el Dr. T. desaparece la bola de la posición 3, así que empieza a patearlas de una posicíon a otra como te indicamos. (Recuerda checar la tabla)
11 a 3, 9 a 11, 15 a 7, 13 a 15, 16 a 14, 3 a 11, 1 a 9, 12 a 10, 4 a 12, 9 a 11, 2 a 10, 14 a 6, 12 a 10, 6 a 14.
Ahora ya has concluído con la puerta más difícil.

Ahora vamos con el acertijo más complicado de resolver, el del Trialtlón.
Para empezar, toma como base esta tabla y elabora otra igual en papel con los espacios en blanco.

Lugar	Natacion	Ciclismo	Marathon
primero	tercero	tercero	primero
segundo	segundo	primero o cuarto	segundo
tercero	cuarto	cuarto o primero	tercero
cuarto	primero	segundo	cuarto

Lo que debes hacer es ir poniendo los nombres de cada monstruo en el lugar que le corresponde dentro de la tabla, siguiendo los razonamientos que a continuación te damos.

Antes que nada, compara los datos que te dicen las pistas de los personajes y anota el nombre de quién te dice esa pista en donde dice LUGAR, ahora sí, llena lo demás con sus respectivos nombres...

1. La pista del "cuarto lugar" dice: "Yo llegué en tercero en natación..." entonces anota su nombre en la tabla.

2. La pista del "segundo lugar" dice: "Yo caí en cuarto lugar durante la carrera de bicicletas..." entonces anota a ese monstruo en cuarto lugar en la sección de ciclismo.

3. La pista del "segundo lugar" dice también: "Yo finalmente terminé en el mismo lugar que en el evento de natación" quiere decir que este monstruo pudo haber llegado en primero, segundo o cuarto lugar tanto en natación como en el maratón. Pero tomando en cuenta que ese monstruo llegó en cuarto lugar en ciclismo queda eliminada esa posibilidad. La pista del "primer lugar" dice: "Yo vencí al "segundo lugar" en mi bicicleta y "segundo lugar" nunca me ganó." Eso elimina el primer lugar, entonces "segundo lugar" llegó en segundo lugar (valga la redundancia), tanto en el evento de natación como en el de maratón.

4. La pista del "tercer lugar" dice: "Yo llegué en el mismo lugar en los eventos de natación y ciclismo..." entonces "tercer lugar" llegó en primer lugar en los eventos de ciclismo y natación.

5. "Primer lugar" ahora puede ser anotado en primer lugar en el maratón, tomando en cuenta que ese personaje venció a "segundo lugar" y el puesto de primer lugar es el único disponible arriba del "segundo lugar".

6. La pista del "tercer lugar" dice también: "Otros dos me vencieron en el maratón..." entonces eso indica que llegó en tercer lugar en el maratón.

7. La única posición libre para "primer lugar" en el evento de natación es el cuarto lugar y la única libre para "cuarto lugar" en el maratón es la cuarta.

8. En las posiciones del segundo y tercer lugar en ciclismo pudieran ir los personajes de "primer lugar" o "cuarto lugar", pero eso no importa tanto.

Si sigues éstos pasos, seguramente ahora podrás resolver todas las puertas. Tal vez te parezca un poco complicado seguir todos los razonamientos, pero te aseguramos que sí sale (incluso hasta Adrián le entendió).

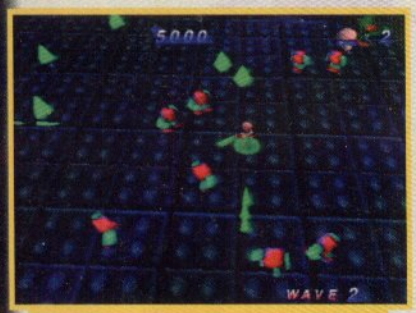
ROBOTRON 64

Hace tiempo vimos que los licenciatarios se habían puesto nostálgicos y sacaron juegos antiguos y legendarios para el SNES y GB. Ahora nos podemos dar cuenta que el N64 no es la excepción con Robotron 64. Una nuva versión del clásico juego de Arcade Robotron 2084.

La verdad es que "Player 1 Inc" le dio al clavo con los efectos y personajes para 64 Bits. Checa las imágenes de la versión de 1982 (el original de Midway) y compárala con las nuevas. Y si te late el rollo SPONCHI, la música te va a fascinar (la verdad a nosotros nos mareó muchísimo).

OVER HEAD

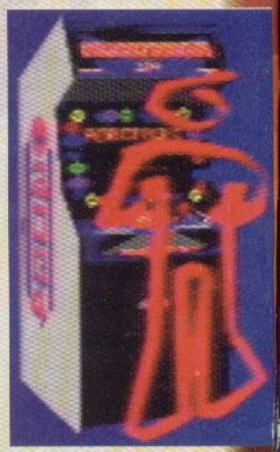
THIRD



SMART

ARENA

Este juego lo puedes jugar, ya sea del modo clásico, o elegir alguna de las nuevas vistas de cámara que le fueron programadas.



Estos son los modos de juego de Robotron 64

One Player Game

Aquí te enfrentarás a los androides que gobiernan este universo y buscarás a las pobres víctimas, a quienes deberás de rescatar antes de que los Robots los eliminen. Robotron 64 cuenta con nuevos implementos para hacer más vistoso el juego, así como un arsenal de objetos los cuales te ayudarán en tu camino hacia el nivel 200, en donde enfrentarás al líder de esta dimensión.

Two Player Game

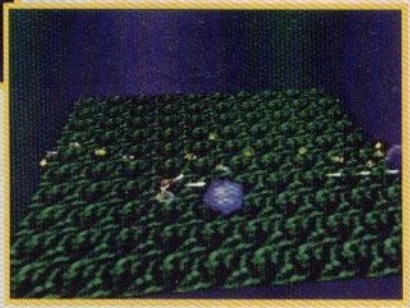
En esta opción competirán 2 gladiadores para obtener la mayor puntuación, así como para definir quién completa primero los 200 niveles y los Bonus.

Load Game

La posibilidad de guardar tus avances en un Controller Pak es una gran ventaja, ya que te guarda el nivel con la puntuación que lleves, las vidas y la dificultad. Además, si no tienes este accesorio, podrás utilizar el Password con el que te dejarán en el nivel con las vidas que hayas llegado y una puntuación aproximada.

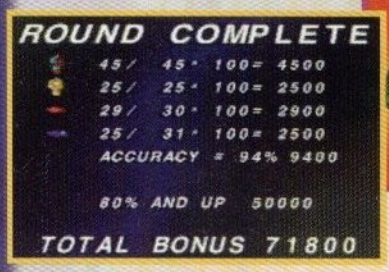
Setup

Obviamente estas son las opciones en donde podrás cambiar la dificultad, la velocidad, el tipo de audio, así como la configuración del control. Aquí (en la configuración del control) puedes cambiar sólo la acción del Stick Análogo (disparar o caminar), ya que la Cruz direccional siempre será para caminar y los botones de la Unidad C serán para disparar.



Niveles de Bonus

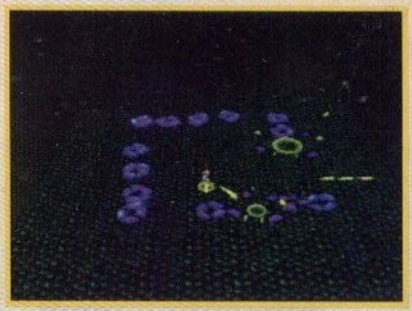
Aquí aparecerán varios enemigos simultáneamente, por lo que deberás de ser rápido para eliminarlos a todos y así acumular bastantes puntos.



Eso es todo de esta guía de sobrevivencia para este electrificante juego de Crave.

Esperamos que sea útil para los que lo tienen y para los que no, los anime a probar este título lleno de acción.

Bien pues vamos a los puntos importantes del juego, ya que cuenta (como ya lo mencionamos) con 200 niveles, por lo que necesitarás bastante ayuda para completarlas.



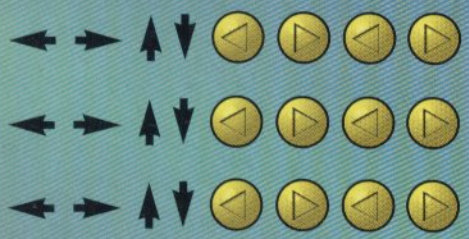
-Elimina a todos los enemigos pequeños para pasar el nivel.
-Salva a los humanos de una muerte sangrienta para obtener puntos.
-Destruye las minas para desplazarte con más confianza dentro de la arena.
-Elimina a los enemigos que se reproducen para evitar un mayor amotinamiento.

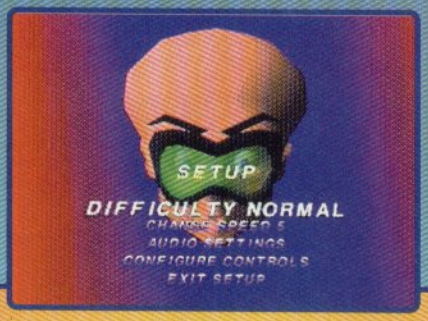
Un punto importante es que cuando pones "Pausa" aparece un menú aparte del Password.
En el menú aparecen las siguientes opciones:

-**Continue** / Para continuar jugando.
-**Save Game** / Para grabar tus avances en el Controller Pak.
-**Quit Game** / Salir del juego.
-**Options** / Aquí pudes cambiar la velocidad del juego, así como ajustar el volumen de la música y los efectos de sonido.

Ejecuta las siguientes secuencias en la pantalla de Set Up para obtener estas tres cualidades en este difícil y muy movido título.

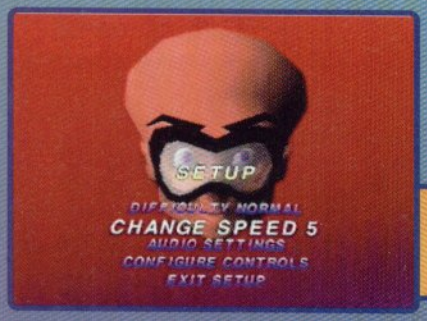
AUTOMATICO

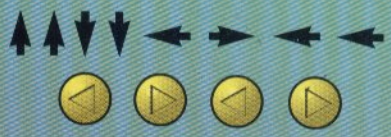




Si lo haces bien, inmediatamente el juego comienza a jugar solo y lo puedes interrumpir en el momento que quieras presionando START, después puedes ejecutar de nuevo el truco y retomas el juego en donde se quedó.

50 VIDAS

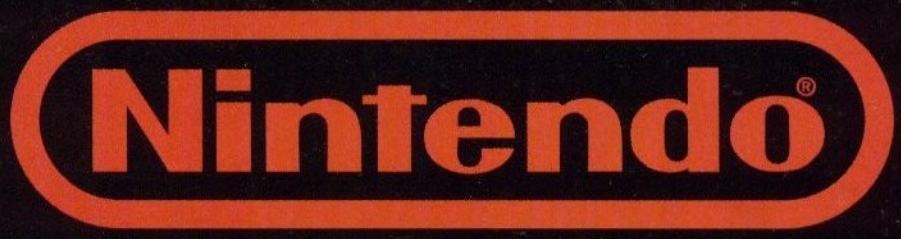




Así al comenzar el juego, inicias con 49 vidas extras.

LEVEL SELECT

Ahora entra de nuevo a la pantalla de Set Up y selecciona el nivel en el que quieras comenzar.



PRESENTA

GAME BOY DAY

EN

SÁBADO 25 DE ABRIL DEL 98

DE 13:00 A 19:00 HRS.

VEN Y CELEBRA EL DÍA DEL VIDEOJUGADOR EN DONDE PODRÁS COMPETIR POR GRANDES PREMIOS.

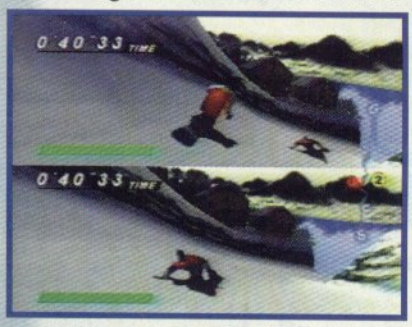
ADEMÁS TÓMATE TU FOTO CON EL NUEVO POCKET CAMERA Y CONOCE LO ÚLTIMO DE NINTENDO 64.

VENTA DE BOLETOS:
TALLER DE LUIGI 535 2090
TEPEYAC 759 0111
INSURGENTES 687 7359
Y EN TU
MACROVIDEOCENTRO
PARTICIPANTE EN EL ÁREA METROPOLITANA

BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V
www.nintendo.com.mx

NUESTRA PORTADA

Como que lanzar este título está un poquito tarde para aprovechar el "empuje" que le pudieron haber dado las Olimpiadas de Nagano y muy anticipado para las de Salt Lake City, pero a fin de cuentas eso no importa, pues un buen juego no necesariamente debe de llevar la "ayuda" de un evento o una temporada para vender, como sucede con este gran título de Nintendo.



1080 Snowboarding es el título que ya habíamos revisado con anterioridad en el reporte del Space World hace un par de números bajo el nombre de "Snowboarding" simplemente. Ya en esa ocasión mencionamos que tenía distintos modos de juego. Los programadores han mencionado que se trata más o menos de una versión de "Wave Race" pero en nieve por los estilos de juego que presenta, pero es claro que habrá bastantes diferencias entre un título y otro.

De entre los modos que encontrarás, tenemos el clásico de un jugador contra el CPU. Tú eliges a tu personaje y entonces debes competir contra otros personajes controlados por el CPU. El objetivo no sólo es llegar en primer lugar al final de la pista, sino también hacer la mayor cantidad de puntos posibles haciendo acrobacias. Estas acrobacias las logras ejecutando ciertas secuencias en el Control Pad mientras estás saltando.

La cosa suena sencilla, pero tienes que valerte de los elementos que están en la pista para saltar sin caerte, pues de lo contrario perderás mucho tiempo.

Este es el modo básico de juego, pero como siempre sucede, de ahí se derivan muchos otros, como el de "Time Attack" en el que tienes que hacer el menor tiempo posible en cualquiera de los circuitos o el modo de puntos, en el que tienes que ver cuál es tu mayor puntaje dependiendo el número de acrobacias y su dificultad. También existe el típico modo para 2 jugadores, aquí podrás competir con un amigo en cualquiera de las categorías antes mencionadas o los 2 jugadores ir en contra del CPU.

Los gráficos de este título son bastante buenos, de hecho hemos mencionado que se ven muy sencillos, pero se debe a que representar paisajes nevados no requiere de gran ciencia, pero existen otros elementos que gráficamente lo hacen muy agradable, como los movimientos capturados de los esquiadores, los cuales son muy reales. O los efectos gráficos que hay a montones. Otro punto a favor es la movilidad. A diferencia de muchos de los juegos de carreras o de deportes invernales que han aparecido en el mercado en los últimos meses, acostumbrarte a la movilidad de los personajes no te costará nada de trabajo, pues es excelente, como todos los juegos que caracterizan a Nintendo. Por cierto, la gente de Nintendo tiende mucho a hacer un comparativo entre este juego y Wave Race (como lo comentamos al principio de este artículo), no porque se tengan que jugar de la misma forma, sino porque a pesar de ser juegos de deportes con una temática "especializada" no necesitas ser un aficionado de las motos acuáticas o de los deportes invernales (en este caso) para poder disfrutarlo. Para finalizar tenemos que decir que 1080 (diez-ochenta) Snowboarding es un sensacional juego para los que gustan de títulos "de carreras" pero con una temática más profunda que estar pasando a tus contrincantes y tratando de tomar las curvas lo mejor posible. Para saber más, el próximo número tendremos un super análisis de este juego.

1080° TenEighty SNOWBOARDING™

Ni en Nagano,
Ni en los Alpes Suizos,
Ni en el Popo.
Ni tampoco en el nevado
de Toluca.
Podrás divertirte tanto como
esquiar con el...

1080° TenEighty SNOWBOARDING

Que la puedes jugar
Desde tu casa
o desde el mismísimo
desierto de Sahara

¡Atrévete al reto!

P.D. Disculpa la letra pero acabo de jugar

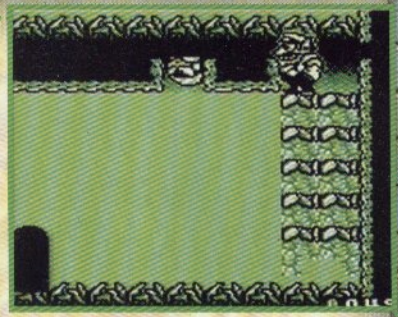
GET

BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.
www.nintendo.com.mx

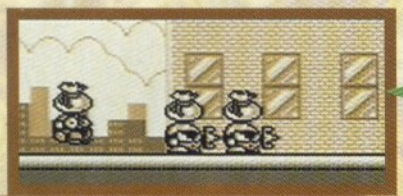
Continuación de la página 41

Y ya que tenemos esta foto por qué no recordamos el primer juego del Super Nintendo, sí exacto el Super Mario World y a Mario se le infla la cabeza como globo, de similar manera se le pone la cabeza a Wario cuando lo pican ciertos enemigos.

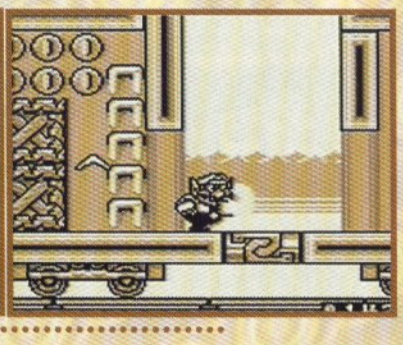
A veces no creas todo lo que ves y mejor verifica antes de salir, como en esta parte donde a simple vista hay pasto en todo el suelo, pero como te puedes dar cuenta en la foto hay huecos y si pasas caminando apenas y lo notas.



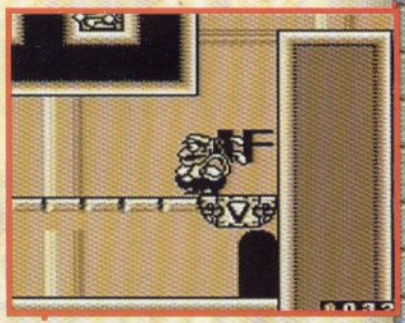
El jefe de esta escena es verdaderamente un dolor de cabeza y más por sus ayudantes que mucho estorban y no te dejan en paz hasta que los eliminas.



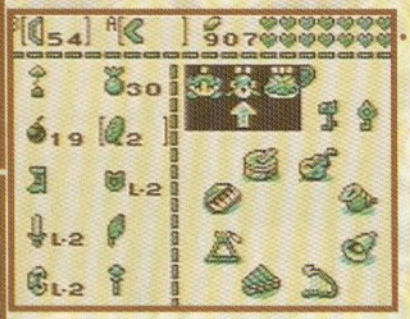
Aquí la escena es un tren en el que avanzas tanto por dentro de los vagones como por arriba de estos, dependiendo el caso, hay lugares donde sólo llegas por arriba del tren y por eso tienes que ir buscando, claro que arriba el viento hace que tengas un poco de resistencia al avanzar, el objetivo en esta escena es detener el tren, para lo cual tienes que llegar hasta el frente y poner freno.



Aquí tienes que hacer buen uso de tu cambio de peso para bajar por ciertas plataformas y además, aquí ya tienes que poner en práctica todas tus habilidades como nadar, transformarte en flama, etc. para continuar tu camino.

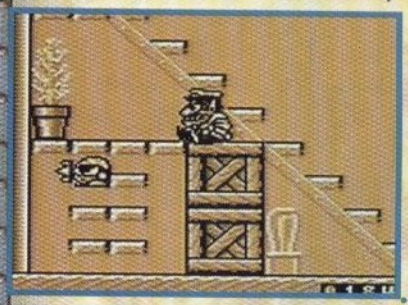


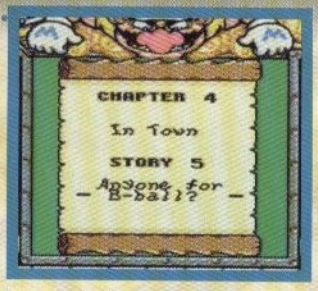
El tesoro de esta escena tiene toda la pinta de ser la ocarina, pero aquí te damos algunos tesoros más para ver si reconoces algún otro, como ves esto de los tesoros con motivos de otros juegos ya lo utilizó Kirby Super Star.



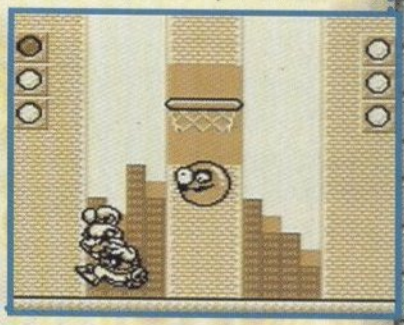
En esta escena lo que buscas puede estar oculto detrás de los bloques, necesitas

Cuando caes con fuerza puedes eliminar los enemigos o destruir los bloques, pero además haces temblar la pantalla, lo cual puede ser útil para sacar a un enemigo de su escondite como se ve en la foto.

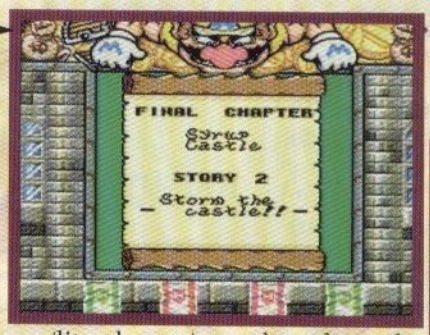




El jefe de esta escena es todo un Jordan y compites contra él para ver quién aplasta a quién y así convertirlo en pelota, además tienes que encestar, el que haga tres puntos gana pero como ves en la foto, a Wario no le fue muy bien.

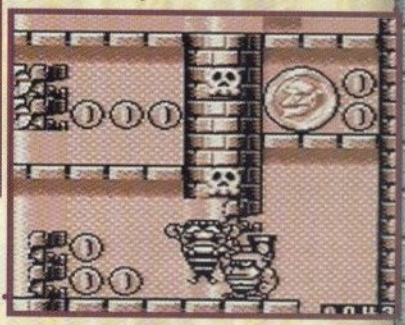


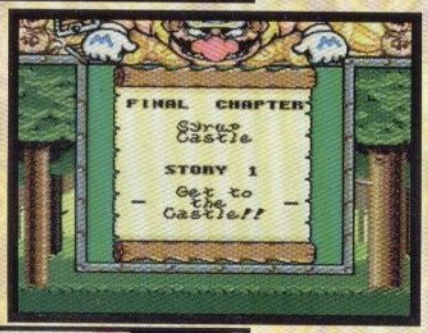
En esta parte tienes que ir esquivando los botellazos de los enemigos que están en las ventanas, pero al ir saltando en las plataformas lo tienes que hacer rápido, porque las obscuras se caen en cuanto las tocas.

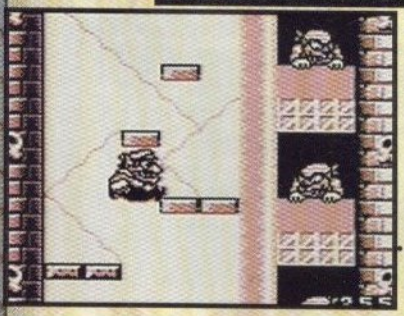


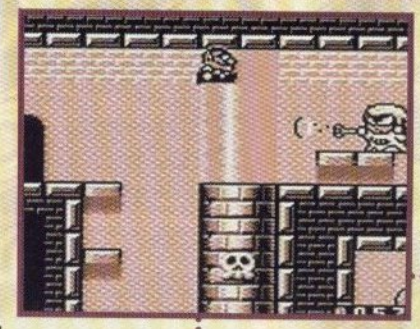
(literalmente) y andas rebotando por ahí un buen rato y sólo tienes control hacia los lados.

Aquí Wario puede ser aplastado por estos enemigos que lo hacen acordeón



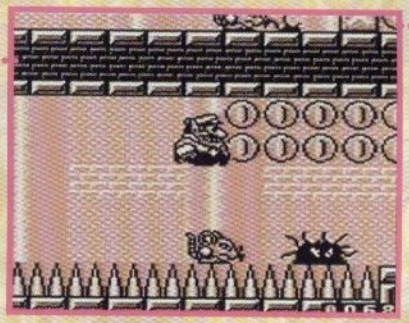


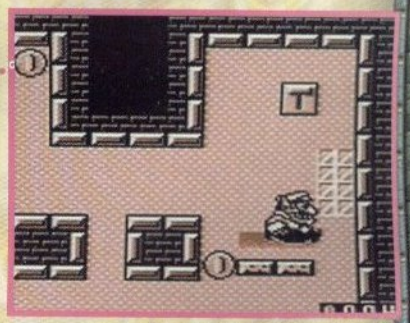




Este enemigo (que más bien son dos), te transforma en Wario pequeño como en la primer versión, con lo que puedes avanzar por los huecos pequeños y para recuperar tu forma normal, necesitas tocar el agua.

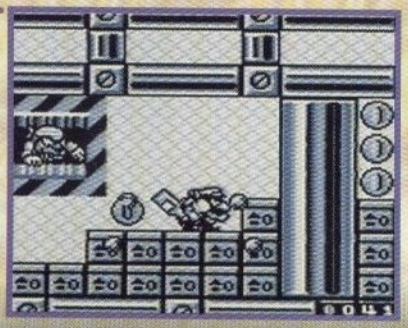
Hay ocasiones en las que los enemigos es mejor no eliminarlos y utilizarlos como medio de transporte o protección, como en este caso donde vas rebotando en la rata.

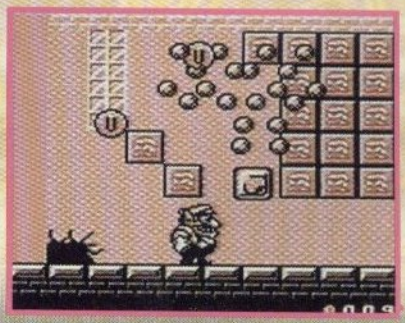




En todo el juego hay estos switches que activan o desactivan varios elementos como bloques, bandas móviles, iluminación, etc.

destruirlos, pero tienes que buscar el momento adecuado o simplemente eliminar a los enemigos que te molestan y ya después, con calma, buscar detrás de los bloques.

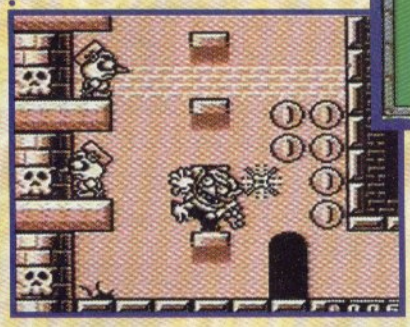




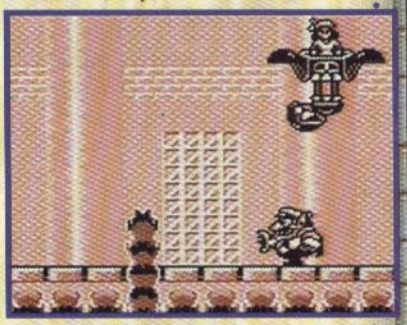
Estos bloques transparentes los puedes cargar y utilizar como si fueran enemigos, para abrirte camino.

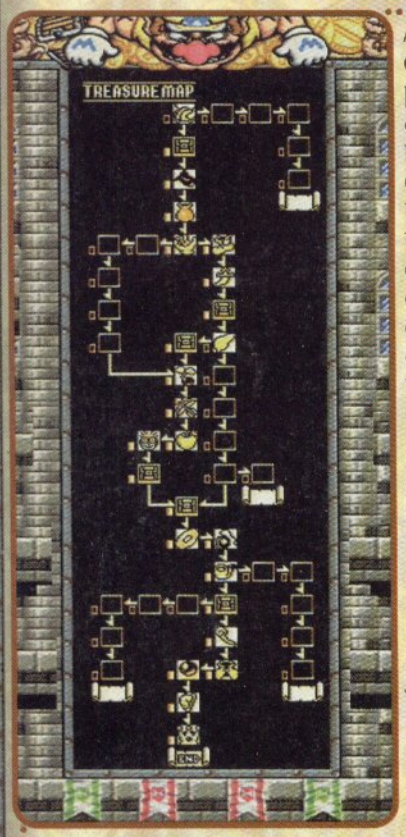
En esta escena todo está oculto detrás de las paredes para lo cual, tienes que destruir cuanto lugar sospechoso veas, detrás puede estar la puerta de la salida o simplemente unas monedas extras.

Estos enemigos te congelan y te deslizas hasta chocar con la pared arrasando con todo a tu paso, además si quieres cargar enemigos de gran tamaño como éste, te cuesta más trabajo y por lo tanto tardas más en levantarlo.



No será la primera vez que te enfrentes a este jefe que cuenta con maquinaria más elaborada para atacarte, así que debes ejecutar varios tipos de técnicas según te vaya atacando para eliminarlo.

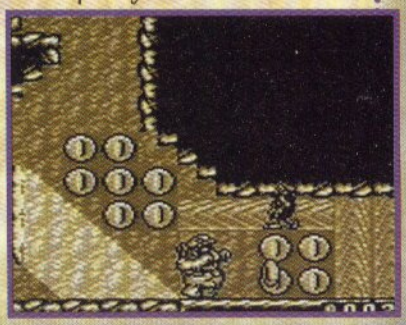




Al final de cada escena puedes jugar a adivinar el número, en lo que son las primeras escenas cada vez que quieras destapar uno de los cuadros te costará 50 monedas, pero después de terminar el juego parcialmente la primera vez, la mecánica cambia y ahora si seleccionas jugar, el marcador de las monedas disminuye constantemente hasta que presionas el botón B para responder qué número es, o sea que la presión es mayor.

Aquí vemos a Wario transformado en Zombie por el enemigo y sólo los rayos del sol que entran por la ventana lo normalizan, además sólo convertido en Zombie, Wario puede caer atravesando cierto tipo de piso y no lo daña nadie.

Ya para terminar este artículo te diremos que el juego no cuenta con vidas, ya que nunca eres eliminado sólo te restan monedas cuando te tocan o te regresan cuando estás con el jefe, pero en sí nunca vas a perder una vida como pasa con otros juegos, así que aquí te preocupas más por las monedas (ya sabes la avaricia de Wario), pero eso no es todo, el juego desde el comienzo al primer final te da la impresión de ser lineal como la versión anterior (pero para nada), ya que al terminarlo te das cuenta que sólo tienes el 50% y ahora nuevamente comienzas, pero en la escena que quieras para revisar qué es lo que te faltó y buscar las rutas alternas que te llevan a recorridos extras que tienen su propio final y es como si fuera la otra mitad del juego en cuanto extensión y recuerda que lo que te mostramos, tan solo es una revisión rápida de lo que sería la mitad, porque las rutas alternas te las dejamos a ti. Además conforme avanzas en las nuevas rutas, van aplicando nuevas cosas o combinaciones de enemigos que enriquecen el juego.



Conté es Color

- NO ES DE MADERA
- PUNTA MAS RESISTENTE
- NO ASTILLA
- SON RECICLABLES
- TIENEN PUNTA AFILADA
- NOVEDOSO EMPAQUE TRANSPARENTE DE 12, 18 Y 24 PIEZAS

Conté EVOLUTION de BIC

Es la Nueva Generación en Lápices de Colores.

¡PRUÉBALA!
PEPSI
GENERATIONEXT
CUIDA TU ALIMENTACION